

電腦 遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
新春特別號
軟體世界
吉祥如意
PC POWER Zine
全球資訊網http://www.swm.com.tw/
10Page
特別報導新春篇 ●驚爆美國遊戲界內幕！
●兩岸三地的奇蹟－香港GAMEONE專訪
新春超值雙CD ●MegaDisc＋武士魂之適者生存
深入報導 ●異形之緊急動員 ●夢幻四驅車
秘技偵蒐營 ●小叮噹大富翁愛去哪就去哪
●101空降師空降神兵
●麻將夢幻國無限道具
●戰慄時空得到所有武器
●江南才子唐伯虎釀酒大法
攻城略地 ●三界諭II劇情攻略(下) ●魔喚精靈V2教戰守則 ●唐伯虎偷香寶鑑
17Page
新春賀喜新GAME介紹
迷宮無賴漢
悍衛雄鷹4.0
凱撒大帝3
－春風の章
戰國美少女貳
－楚漢の光輝
吞食天地IV
縱橫天地之烽火三國
大富翁世界之旅
新同居時代
模擬城市3000
39款
新春150元超值回饋
育樂多媒體展票在裡面！請儘速翻到P.271
春節電腦特展暨多媒體展
北 時間 2/25-2/28【台北世貿中心】
南 區春季電腦大展 4/2-4/6【大高雄世貿廣場】
中 區春季電腦大展 3/12-3/15【台中世貿中心】
免費入場券
Fun
Education
Game
SEGA Dreamcast
119
1999
4 712063 000052
Printed in Taiwan
主辦單位：台北市電腦公會／台中市電腦公會／中華民國電腦技能基金會
全球華人電腦門市 便利超商‧書局 均售
終極促銷價 香港HK＄55 馬來西亞RM＄25 加拿大CAD＄18 美國US＄12



●1989年4月創刊
●每月20日發刊
●零買／劃撥／信用卡訂閱均可
●本期封面提供：智冠科技



●1995年元月領先發行
●勁爆試玩．精彩DEMO……
●1995年7月起每期隨書附贈



●1995年10月正式上線
●每月20日資料更新
●全新功能加入中
●全球資訊站：http://www.swm.com.tw/



第119期 目錄



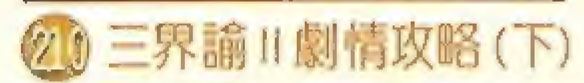
辣片追緝令

NEW GAMES STATION



目錄

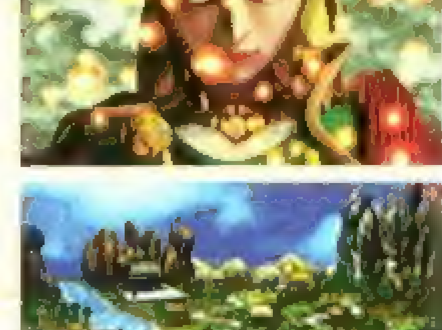
February 1999





電腦 軟體世界

攻城略地 Solution



★特別報導





ゲームFOCUS





★深入報導



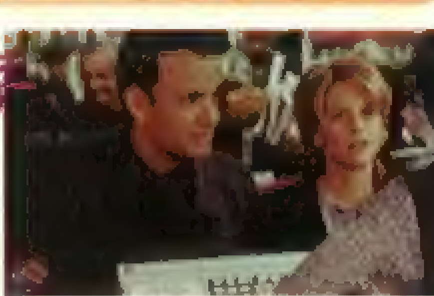
唯GAME論





★軟糖報報

熱門電影





其它專欄

●中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

當期菜單 新鮮出爐

非常問答

有問必答大贈獎!!

◆收件截止日期：3月1日

抽獎參加辦法

請拿出夾在雜誌中的非常駭客選票卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，覆選視同廢票)，然後在方格中勾選答案（見範例），答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過4000元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

A. 異形之緊急動員

末日科幻小說的情節與即時戰略的遊戲型態融合後，讓這套描寫人類與異形間的爭鬥的遊戲內容更加深刻，加上擬真的特效、夜視、地形起伏的功能，及身歷其境的音效，是即時戰略玩家不能錯過的好遊戲。

●怡碩科技
●980元



10名

B. 4WD 夢幻四驅車

為了建造一條「環市四驅車賽道」，兩名熱愛四驅車的少年經歷不斷的賽程較量，贏得比賽與獎金，蒐集更高級的零件，組裝性能更高強的四驅車，一步步的奔向夢想中的終極終點。



10名

●光譜資訊 ●600元

C. 羅技帥氣背包

正面有漂亮的羅技mark的帥氣背包，不但堅固耐用，最厲害的是可以將整個背包褶疊起來，藏在前方的小袋口，成為一個攜帶方便的小包包哦！

●羅技電子
●非賣品



10名

D. 羅技精美對筆

一套兩支的精美對筆，不但有漂亮的的外型與顏色，每支都有Logitech的mark，市面上買不到，絕對值得珍藏！

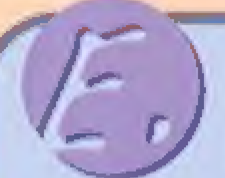
●羅技電子
●非賣品



10名

E. 羅技帥氣襯衫

牛仔布材質的長袖帥氣襯衫，胸口袋口繡有羅技的mark，非賣品全國數量有限，穿這件出去，路上肯定不會看到有人跟你穿一樣的衣服。



●羅技電子
●非賣品

5名

本月問答

Q 請問在異形之緊急動員中，在相同戰場上必須做日夜兩種不同的戰略變化，玩者必須為每個單位打開：

A ① 閃光燈 ② 照明彈 ③ 大燈 ④ 照明設備



F. 羅技WingMan T恤

紅色短袖T恤，正面有羅技的WingMan mark，如果你已擁有羅技WingMan搖桿，良馬要配寶杉，千萬了別忘了抽這一件回去穿穿！

●羅技電子
●非賣品

10名



G. 紅色警戒迷彩炫酷錢包

電影紅色警戒的週邊收藏品，錢包的迷彩造型與電影內容十分貼切，內部分隔設計也十分重視功能性，是軍事電影迷的必要裝備之一。





●福斯電影
●非賣品

30名

H. 紅色角落VCD

李查吉爾飾演的大企業律師到大陸洽公，與一名中國美女春風一度後，隔日卻發現她陳屍身旁。他被公安逮捕後，公司不願得罪中共政府，遂任由他自生自滅，他若被判有罪，將被處以死刑，到底他要如何解開這個死局呢？

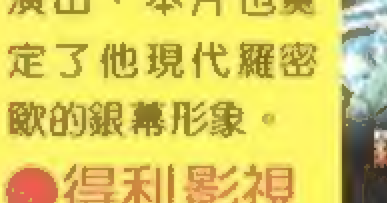


●得利影視
●688元

20名

I. 羅密歐與茱麗葉VCD

本片將莎翁筆下的愛情大悲劇，搬上了現代的舞台，李奧納多所飾演的羅密歐，不著古裝而著西裝，不帶佩劍卻拿槍，這是李奧納多在鐵達尼號之前首次挑戰愛情文藝片的演出，本片也奠定了他現代羅密歐的銀幕形象。





●得利影視
●688元

10名



上期問題：請問在英雄傳奇V中，除了遊俠之外，玩者可以選擇從事的職業有幾種？
正確答案：（3）3種
上期非常問答中獎名單己順利抽出，詳細中獎人名單與地址，請參考本雜誌網頁網址如下：http://www.swm.com.tw

A. 替身殺手VCD　10名

呂東穎　台中縣、曾春榮　高雄縣、陳汎美　台北市、陳婉婷　宜蘭縣……等10名。

B. 魔劍奇兵VCD　10名

張瀚元　桃園縣、陳慶華　台北縣、李敏興　苗栗縣、陳美芬　高雄縣……等10名。

C. 小叮噹大富翁GAME　30名

陳冠銘　高雄縣、林盟憲　台北縣、薛宇志　高雄縣、羅得銘　台北縣……等30名。

D. 太空邦妮GAME　30名

謝嘉展　台北市、張宗欽　高雄縣、李明興　台南市、莊富達　南投縣……等30名。

Special Gift!!致命武器4外套　1名

黃文卿　高雄市……1名。

致命武器4海報　10名

王法隆　台北縣、劉明洋　台中市……等10名。

E. 英雄傳奇V－火龍試煉GAME　10名

張育萍　台南縣、王東杰　台南市、江俊昌　台北縣、侯政良　彰化市……等10名。

F. 吞噬者GAME　30名

翁宏銘　嘉義縣、江邦興　台中市、梁恒耀　台南縣、詹德鴻　台北縣……等30名。

G. 大富翁四鑰匙圈1個　30名

洪穆亭　台南市、謝承益　高雄縣、梁育齊　台北縣、陳建勳　台北市……等30名。

致命武器4（1～4集精彩花絮VCD）　30名

黃郁凱　台北市、郭佳惠　台南市、雷遠良　高雄縣、葉雲松　台北市……等30名。

贊助廠商



怡碩科技股份有限公司

得利影視股份有限公司



羅技電子股份有限公司



光譜資訊股份有限公司

二十世紀福斯電影公司

廣告索引



發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯 李俊賢 Herbert Lee. Editor-in-Chief chief@swm.com.tw
總編助理 李麗月 Lyllian Lee.Secretary
主編 李永治 Dragon Lee.Managing Editor dragon@swm.com.tw
文字編輯 范家珍 Serena Fan. Editor serena@swm.com.tw
文字編輯 李靜芳 Jessica Lee. Editor jessica@swm.com.tw
文字編輯 廖奇建 Edward Liau. Editor
助理編輯 鄭宗孟 Cheng Tsung.Assistant Editor editor@swm.com.tw
程式總監 歐宗廷 Richard Oo. Technical Editor smwc03@swm.com.tw
網頁編輯 廖玉霖 Lover Lin.Web Editor webmaster@swm.com.tw
美術主編 郭美玲 May Ling Kuo. Art Director art@swm.com.tw
美術編輯 葉秀娟 Bany Yeh. Art Editor
美術編輯 呂淑瑛 Clare Lu. Art Editor
駐美編輯 莊振宇 Allen Chuang. Feature Editor webmaster@soft-world.com
打字排版 伍美蓉 Irene Wu. Assistant Art Editor

廣告部 ADVERTISING

廣告主任 曾玉琴 Cathy Tseng. Advertising Supervisor advertise@swm.com.tw
廣告企劃 陳晴英 Peggy Chan. Advertising Specialist
廣告專線 886-7-8151063

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、葛文怡
特約作家 葉明璋、劉昭毅、徐國振、俞伯翰、劉建良、張世松、李　藍、李彥志
王詠文、賴婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱紹祖、朱景弘
宋明義、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴
賀鴻鵬、黃俊銘、林炤中、賴福鑫、余家信、劉建台、陳志明
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件信箱 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://www.swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 886-7-8150988轉263
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200) (以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)
美洲NT$5400 歐洲NT$5700

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號3樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610
農學股份有限公司新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022 FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail:softword@hkstar.com

星馬 Malaysia TEL：(03)333-0731 FAX：(03)333-0730
E-mail:swold@tm.net.my

美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail：willy@loop.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail：Jeffho@tangentcomp.bc.ca

澳洲 Australia TeL：(02)9891-5520 FAX：(02)9891-5530
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au



【風象・火象篇】

第三波12星座推薦好遊戲，

什麼人玩什麼遊戲，看看你自己最適合那套GAME

風象星座推薦最好玩遊戲

學生物語—中文版

3月上市，
建議售價880元

雙子座—好奇心強，喜歡嘗試新東西的你，就讓【學生物語—中文版】中的10位美女陪你嘗新一番。



2月上市，
建議售價499元



2月上市，
建議售價860元

水瓶座—親切，合群，頗聰慧，【帝都魔域傳—中文版】這個帶領隊伍完成任務的好遊戲，你不可錯過。

天平座—妥協平衡性強，適應力佳，追求同牌色同花色就贏的【麻辣四川省4—中文版】是太適合你了。

支支超級好玩

火象星座推薦最好玩遊戲



獅子座—熱情，自負，有領導力，就讓你化身為「凱撒大帝3—中文版」追求帝國統一吧！



射手座—樂天，誠實，目標主義者，如同「織田信長傳—中文版」的遊戲主角一般，你也可能是帝王之像。



牡羊座—熱心，自負，富有俠道精神的你最適合玩「俠客遊之前途道標—中文版」，等者來完成各種任務吧！

粉精彩，

讓你過個幸福美滿的兔年

2/25~2/28 世貿音樂展期間，千萬別忘了來很大很好 [illegible] 的兔女郎妹妹合照，第三波歡樂展賣區等著你來！



學業成績如何呢？看這裡就知道

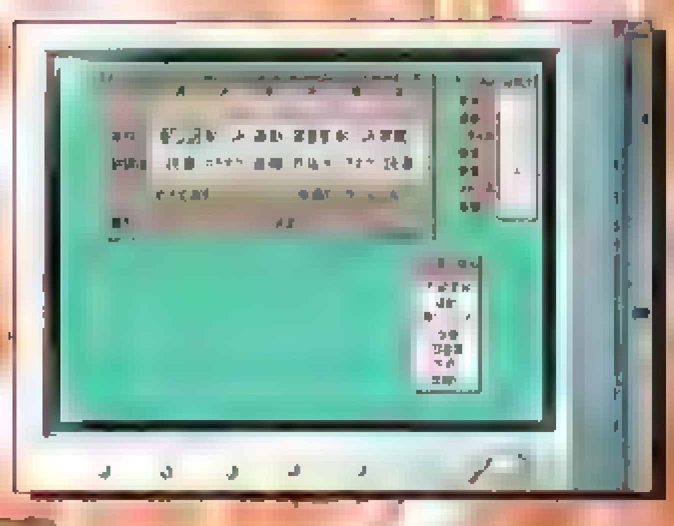
種種個性成長均以數值條狀圖呈現，是好是壞立刻分曉

和美麗的女老師說說話，真是心情舒爽愉快

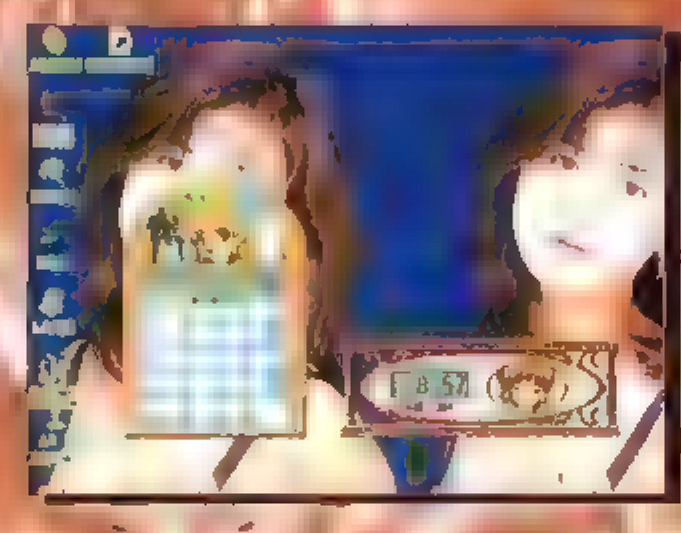


有可能和你成為好友的女孩全部共10位，大家都是可愛的女孩喔！

孿生物語是高中入學後的一年間，和許多女孩相逢，變成男女朋友的戀愛養成型遊戲。玩家扮演的主角是龍鳳雙胞胎中的哥哥，而你的人生是從此變成彩色或黑白的呢?來好好談場戀愛就知道了。



自己製定一週的學習行程表，別太辛苦了



這就是遊戲中附送的美少女計算機和時鐘，還加送精彩桌布，螢幕保護程式呦



凱撒大帝III
中文版
可在單一畫面上進行建設、管理及防禦－不再需要切換城市、省份及戰鬥畫面！
利用城市建築工具來建設一個完美的城市，或是在生涯中逐步登上羅馬的政治階層。
現在你的人民可以讓你一眼看出一般平民的生活－和他交談，即可取得如何改善城市的提示。
利用神廟和節慶來取悅五位神祇。每一位神祇都有自己的影響層面：讓農神高興，你的農業就可以大豐收！但是若惹怒了海神，就要小心你的貿易船隻沉到海底去....
在擔任政府官的生涯中，會出現多種新建築和挑戰，提供深度的遊戲性和重玩性。
第三波資訊股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw



征服羅馬
征服美麗新世界
民之所欲
常在我心
SIERRA STUDIOS
Impressions


第三波資訊股份有限公司
http:// www.acertwp.com.tw
VIEWPOINT
DOLBY SURROUND
PSYGNOSIS
QSOUND



整個殺戮行動只為了搶救一名墮落的魔王
並且沈淪各位玩家於18層遊戲地獄中

- 遊戲中共有八個獨立的關卡，而且總共有超過75個獨立的不同區域。
- 每一名角色都擁有他們自己獨特的攻擊方式和武器，如威力較弱卻相當準確的死光槍，殺傷力強大的核飛彈,甚至攻擊效果驚人的魔法武器。
- 3D場景的華麗畫面,各種驚人的震撼效果,光影紛擾,魔音四起,你除了戰鬥就是冒死前進。





捍衛戰士

決戰大黃蜂

1999年1月
捍衛上市









MICRO PROSE



第三波資訊股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw


Ubi Soft
終極加速
S.C.A.R.S.
●九種位於驚人環境中的奇特跑道。
●九種取材自野生動物的超強車種。
●多種武器及加強物品
●多種競賽狀況－夜間、白天、塵土及雨天
●雙玩者分割畫面選項
●容易上手。

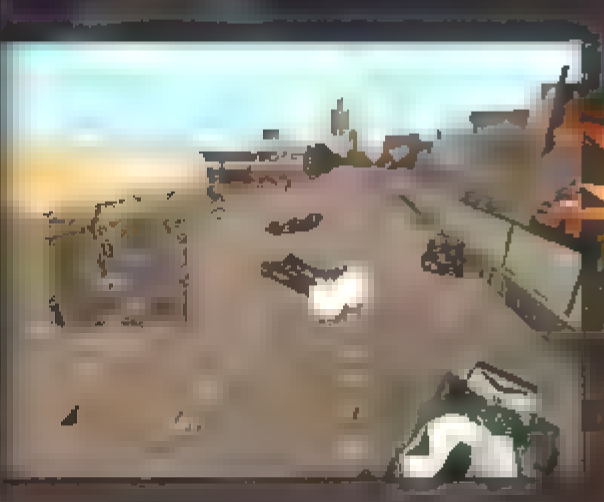
NEWMAN HAAS RACING

和16名曾經參與1997年CART的好手一起競逐

以真實世界的Newman/Haas車隊為主題的一款賽車模擬遊戲，就像在賽車場上競速一般！



- 擁有極細膩、高解析度的圖形效果，同時能夠達到每秒30頁的捲動速度
- 可以開啟許多的輔助駕駛選項，例如
- 如果您喜歡凡事自行動手，您也可以調整輪胎、齒輪、油料，以及各式的車輛設定好讓您在跑道上能夠獲得更加的成績
- 在11座精確模擬的賽車跑道上進行比賽
- 電視著名播報員Danny Sullivan和Bob Varsha的評論，以及一些電視攝影的運鏡方式



2月奔馳上市

建議售價 940元

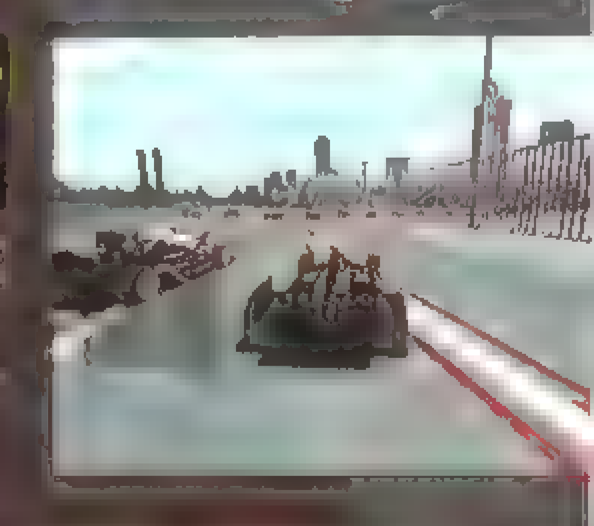








第三波資訊股份有限公司




阿比再出擊
DON'T WASTE YER...
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
IF YOU SNEAK
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
三波資訊股份有限公司
公司/台北市信義路五段18號B1 Tel (02)87803636 Fax (02)87805656
分公司/台中市文心路1段218號22F Tel (04)3801600 Fax (04)3801601
分公司/高雄市中正二路18號10F Tel (07)2254886 Fax (07)2254893
tp://www.acertwp.com.tw
GT Interactive Software
www.gtinteractive.com
ODDWORLD INHABITANTS™
www.oddworld.com
STORYDWELLING™ tactics
A.L.I.V.E.™
Aware Lifeforms in Virtual Entertainment™
dworld. Abe's Exoddus™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc All Rights Reserved Created by Oddworld Inhabitants, Inc Published by GT Interactive Corp
d distributed by Acer TWP Corporation under sublicense from GT Oddworld Inhabitants and the OW Logo are trademarks of Oddworld Inhabitants, Inc. GT, the
Games Logo and the GT Logo are trademarks of GT Interactive Software Corp.Software Corp The Digital Dialect logo is a trademark of Digital Dialect, Inc
ndows® is a registered trademark of Microsoft Corporation All other trademarks are the property of their respective companies



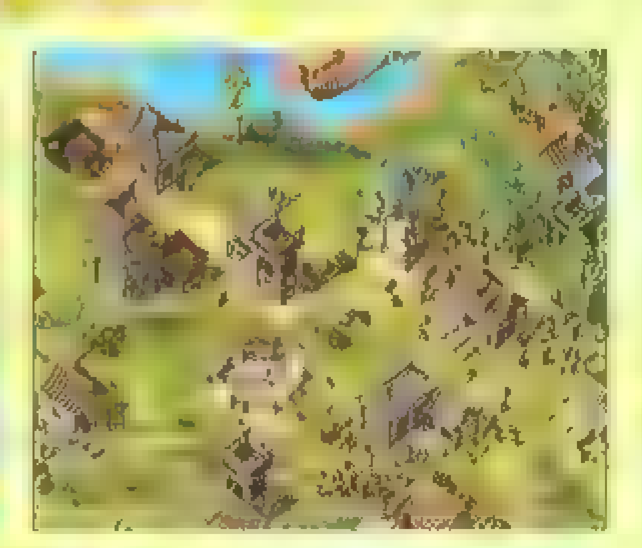
工人物語 III

誰說神才能主宰一切！

1999年農曆春節
與您相見





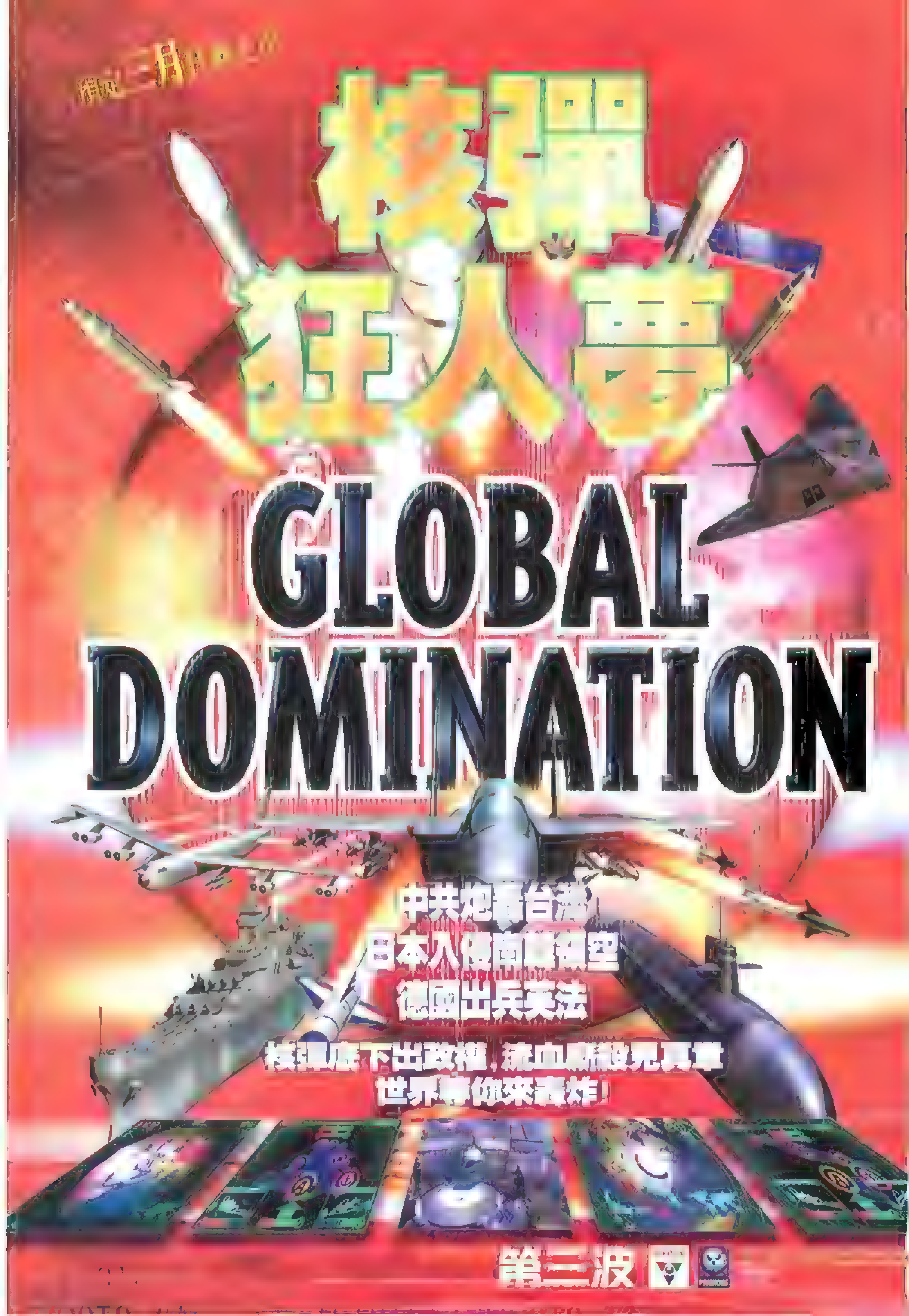








英傑傳系列
織田信長傳
中文版
TM
還是想改變日本？
是身經百戰的好漢，
的無數戰役，
嶄新重現在您的面前！
究竟能否躲過本能寺的惡報，
為戰國紛亂的局勢劃下休止符呢！
●舒適的操作系統
第三波資訊股份有限公司
http://www.acertwp.com.tw
koei
春假隆重登場
1350


核彈狂人夢
GLOBAL DOMINATION
中共炮轟台灣
日本入侵南韓領空
德國出兵英法
核彈底下出政權，流血廝殺見真章
世界等你來轟炸！
第三波


騎士帝國
The Shattered Kingdom
Knights and Merchants
騎士的榮譽在於真理與勝利
帝國的光榮在於富足與強盛
第三波
INTERACTIVE
JOYMANIA

俠客遊 中文版
前途道標

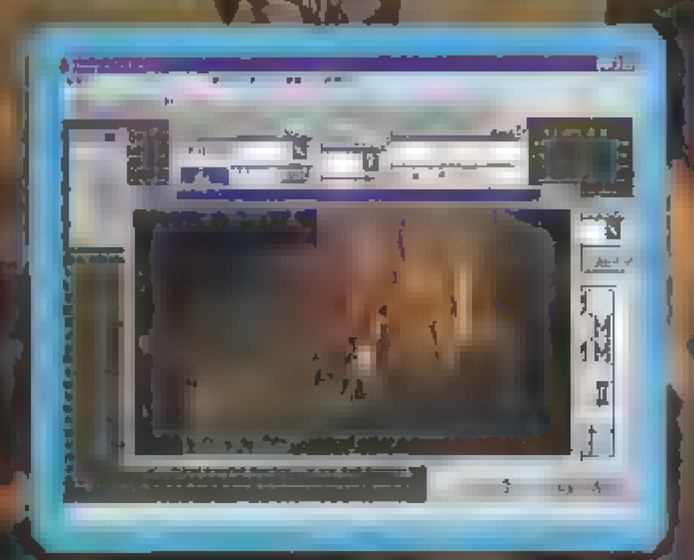
日本Artdink公司繼俠客遊之未來之書後新力作，完全自由冒險、開放式劇情！

極為開放的遊戲架構，提供您無限寬廣的發展空間！走吧！帶著您的隨從一同去冒險吧！

- 具有養成性質的RPG遊戲
- 正反二面的強烈價值觀
- 多樣化的突發事件
- 可娶妻生子，讓自己的下一代成為自己的接班人
- 擁有多重結局的角色扮演遊戲









向神挑戰

2月上市

第三波資訊股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw




艾蒂絲
魔法大冒險
Adith
The Forgotten Alchemy
新世代的中文即時RPG遊戲
可愛的遊戲主角造型，超炫的魔法效果
1999年春節鉅獻
RPG迷千萬不要錯過
鄭重向大家推薦
Dream Come True
發行：
第三波

遊戲修改至尊 2000

Fix People Expert

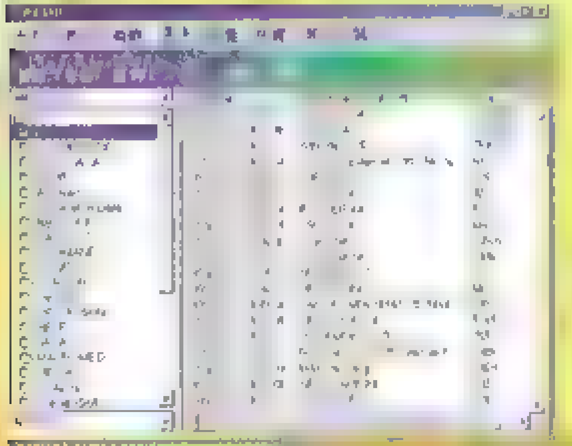
正港李果兆大師21世紀最新力作！
讓您快速過關，一路殺到尾！

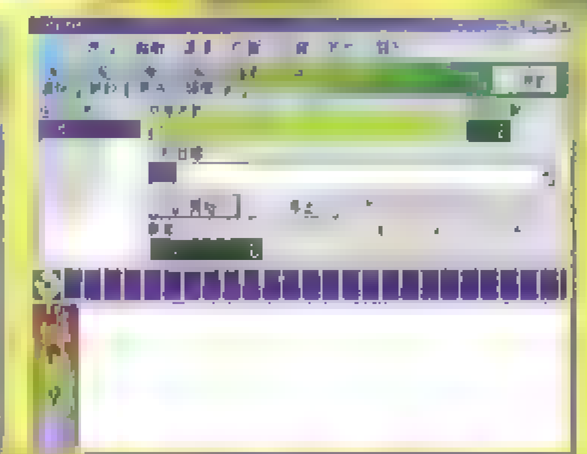
- ■超強的分析功能　完全的整合了高低階分析，能夠同時連續的分析10進位、16進位、字串、浮點數和不知道數值的目標。
- ■超快的分析速度　比上一個版本快上許多，沒有一個同性質軟體能趕的上。
- ■超強的攔截能力　測試到目前為止，所有的遊戲都能夠以熱鍵呼叫遊戲修改至尊2000。
- ■全新的遊戲存檔分析修改功能　遊戲修改至尊2000除了能夠分析修改遊戲的記憶體外，同樣的也能夠分析或修改遊戲的儲存檔。
- ■直接呼叫小作家和小算盤：您可以在玩遊戲時邊看攻略或邊寫筆記！
- ■完整的表格功能，如果懶得分析還能夠直接上網抓別人改出來的紀錄直接用。
- ■完整的記憶體編輯能力　能夠以PCTOOLS同時編輯十進位和十六進位的方式，分析編輯一個程序4GB實際和虛擬記憶體。
- ■抓圖能力：能夠直接連續的抓取DirectX 5.0以上的遊戲圖形，存成BMP檔
- ■完全圖形介面，能夠完全以滑鼠操作，介面方便美觀。
- ■完整的支援，支援Voodoo及所有支援Direct 3D 的3D加速卡或顯示卡。
- ■免費的轉圖程式：可把抓下來的圖形轉成BMP，GIF或JPG格式。

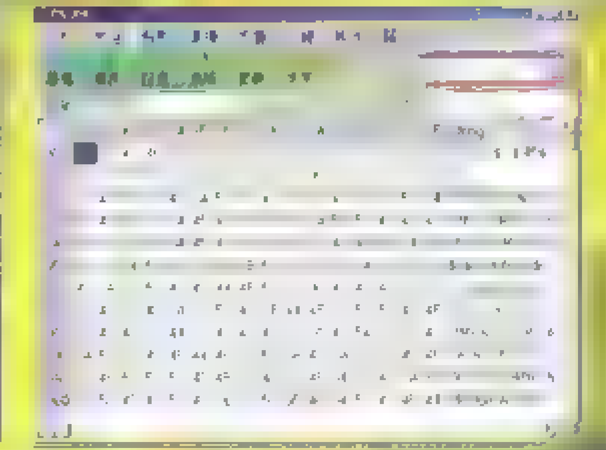


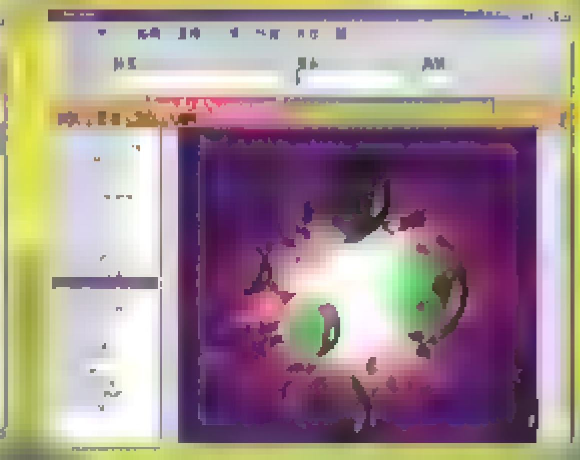




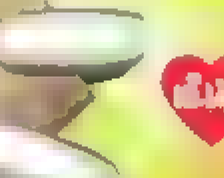


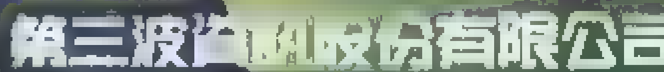






春節熱賣中







閻王令
魂不守舍的人注意啦……我來了
黑無常
第三波
BIG POINT



誰是最愛？誰是最強？
在最兇狠的背叛愛恨裡，誰是最後的贏家？
是愛情？還是武力？
TANGO ONE
C.S.KO
多重視角的變化，讓你如置身
之中，感受劇中人物的愛恨
訊月特報—資訊月時快來第三波電玩獨立館(位於震旦行信義店2F),玩遊戲看美女模特兒秀,現場購買幻影特攻還送幻影特攻電影票,數量有限,別錯過了





軌道風火輪系列

四驅車迷們的最愛——

光速飛車道

超炫3D軌道讓你勁爆狂飆！
飆到昏天黑地、手腳發軟！



提供四個立體造型場景，讓你充分享受四輪驅動賽車之快感
可任意設計組合各種高難度賽車場，快意馳騁跑道

SOYONG









眼看著又即將過年了，對一般人而言，過年間的這段假期可說是珍貴的休息時間，但是對我們編輯部同仁而言，卻是一個有如孫悟空的緊箍咒，令人喘不過氣來！

為什麼會這樣呢？原因是我們雜誌的出版日期定在20日，如果照一般推算的話，只要在十幾日時進印刷廠便可；但這次由於過年假是從13日開始，所以為了考慮到印刷廠及雜誌發行的因素，雜誌必須提前將近十天左右完成！所以這次總編還下了軍令，無論如何都得在限期內完成，否則就除夕夜來加班吧！因此編輯部同仁們莫不卯足全力，誓死完成使命，否則就見不到可愛的家人了…（在除夕夜）。

如果各位能在過年前看到這篇文章，就表示我們編輯部的同仁已經幸不辱命，完成了過年前出書的偉大使命；如果您覺得我們的努力是值得的話，就請為我們鼓勵一番吧！編輯部所有同仁在此跟各位拜年，祝各位有個更璀璨美好的一年！

對了！差點忘了跟各位報告一下，那就是本刊即將進入創刊十週年了！為了與各位讀者分享這個喜悅，我們將會準備許許多多的禮物給大家哦！請各位千萬別錯過下期～120期的出現，將會有令人意想不到的驚喜哦！

喜登好兆頭

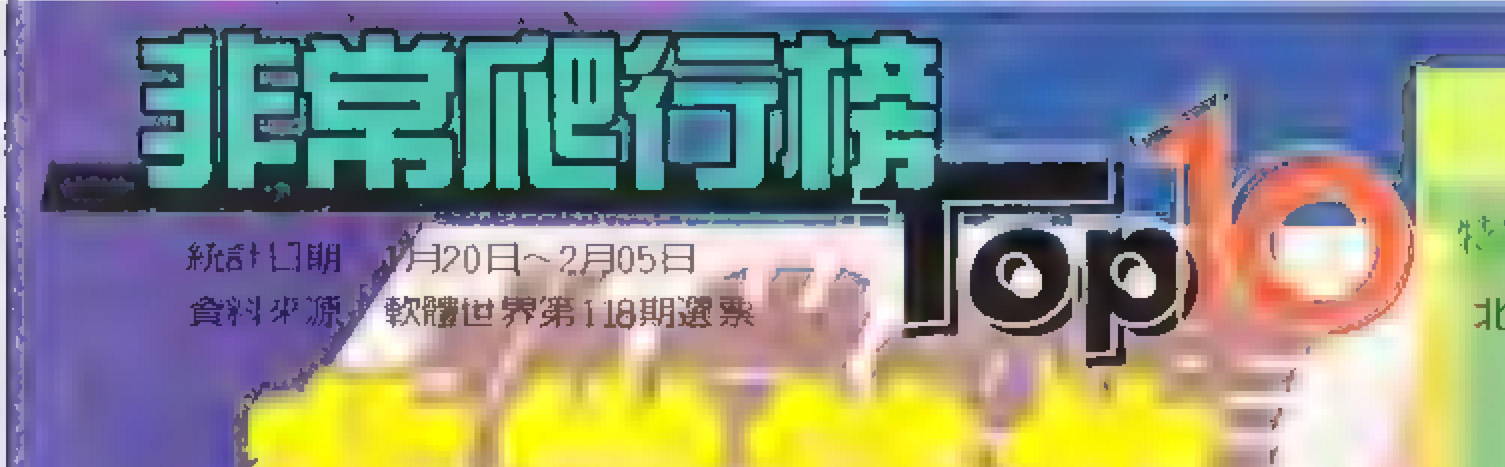




大展鴻運心想事成

李永治

E:mail:dragon@swm.com.tw



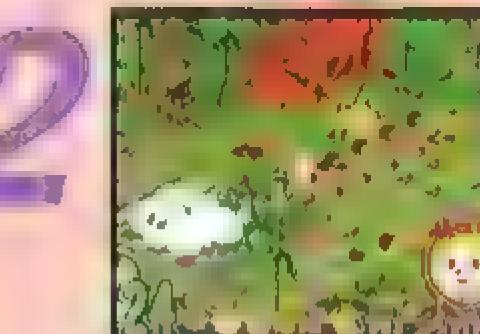
統計日期　1月20日～2月05日
資料來源　軟體世界第118期選票

1 大富翁IV

●上回 1　**867**

大宇資訊 ／益智

2 小叮噹大富翁



●上回 2　**718**

智冠科技 ／益智

3 風雲之天下會



●上回 3　**678**

智冠科技 ／角色扮演

名次	遊戲	上回	票數	公司／類型
4	星海爭霸之怒火燎原	[illegible]	550	松崗電腦 ／即時戰略
5	江南才子唐伯虎	[illegible]	465	智冠科技 ／角色扮演
6	古墓奇兵3	上回4	456	第三波 ／動作冒險
7	古文明霸王傳	上回6	429	宇峻科技／戰略角色扮演
8	台灣職棒大聯盟	[illegible]	285	大宇資訊 ／運動
9	三國之星海風雲	[illegible]	223	EZSOFT ／即時戰略
10	金庸群俠傳'98版	上回5	216	智冠科技 ／角色扮演

…銷售排行的全省50家…

區域	店名	電話
北區	仲美資訊	TEL：(02) 2915-0601
	介安電腦	TEL：(02) 2998-1953
	筑翔資訊	TEL：(02) 2937-7515
	世國資訊	TEL：(02) 2932-7046
	波派資訊	TEL：(02) 2911-4355
	旭傑資訊	TEL：(02) 2371-0600
	政格企業	TEL：(02) 2321-6192
	天青資訊	TEL：(02) 2823-8778
	來欣電腦	TEL：(02) 2396-5781
	景佳資訊	TEL：(02) 2397-3802
	安政電子	TEL：(02) 2394-4916
	三井電腦	TEL：(03) 333-3000
	弘城資訊	TEL：(02) 2969-2896
	書耕電腦圖書	TEL：(03) 522-5792
	上和資訊	TEL：(02) 2947-8881
	丸升文化事業	TEL：(03) 333-8247
	逸達企業	TEL：(02) 2924-0080
	創世紀電腦	TEL：(03) 335-4950
	創世紀唱片	TEL：(02) 2954-8384
	亞細亞電腦	TEL：(03) 422-1662
中區	東興電腦	TEL：(037) 337-865
	三民書局	TEL：(04) 524-4752
	易泰電腦	TEL：(04) 836-7484
	龍軒書局	TEL：(04) 201-6622
	順發3C量販	TEL：(04) 226-9696
	遠太電腦	TEL：(04) 222-0050
	廣訊書局	TEL：(04) 528-5196
	101電腦	TEL：(04) 520-8961
	詠銘電腦	TEL：(04) 623-5298
	冠龍科技	TEL：(04) 223-1662
	NOVA有樂國際	TEL：(04) 329-5076
	華彩軟體	TEL：(04) 226-2343
	龍達資訊	TEL：(04) 223-4101
	益崧資訊	TEL：(047) 277-115
	巨亞電腦	TEL：(05) 633-8189
南區	綠電企業社	TEL：(05) 222-6633
	吉康資訊	TEL：(05) 229-0001
	世界電腦	TEL：(05) 228-8228
	傑登電腦	TEL：(06) 226-8862
	日本橋遊戲台南店	TEL：(06) 226-3129
	宏華軟體	TEL：(06) 228-0395
	船富資訊	TEL：(06) 224-1795
	林記電腦	TEL：(07) 223-1419
	宏華電腦	TEL：(07) 222-4332
	有樂NOVA	TEL：(07) 281-3387
	有樂建國	TEL：(07) 222-6455
	屏東光統書局	TEL：(08) 722-7108
	巨宇電腦	TEL：(07) 642-6559
	城市漫畫遊戲鳳山店	TEL：(07) 710-3466
	城市漫畫遊戲屏東店	TEL：(08) 732-7526



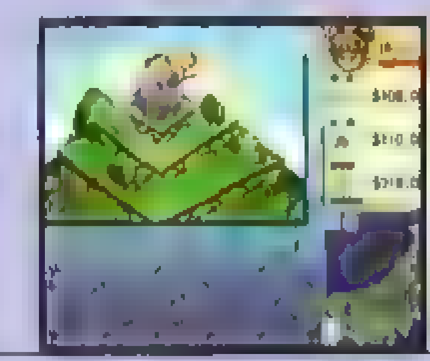
台北市　吳麗娟、屏東市　韓雪芳、
台北市　曾俊嘉、基隆市　藍志杰、
嘉義市　陳文吉、台北縣　陳文翔、
屏東市　宋明秀、高雄市　林寶君、
台北縣　王耀慶、台北縣　孫大緯、
宜蘭縣　呂忠豪、台中縣　黃士豪、
台北縣　吳炎錄、台北縣　林諭興、
苗栗縣　李志謙、桃園縣　陳至仁、
台北市　陳冠璉、台南市　馬誠偉、
台北縣　高藝嘉、新竹縣　鄧智偉、
宜蘭縣　陳志龍、彰化市　曾士厚、
台北市　張佳蓓、桃園縣　鄭汶沂、
新竹市　鄭博仁、台北縣　曾騰駒、
台南縣　邱議緯、台北縣　黃尚群、
苗栗縣　蘇育琪、嘉義民　林昆民、
屏東縣　林秋雲、台南市　姚國輝、
台中市　謝源豐、桃園縣　張德蔚、
台北市　陳賢昌、台中市　黃莉倩、
台中市　吳俊志、桃園縣　邱昭銘、
彰化縣　黃昭蓉、台北市　江章銘、
嘉義縣　郭栢菘、高雄市　趙偉業、
屏東市　許明得、台中縣　林純慶、
台北縣　吳奕葦、台中縣　莊培志、
屏東縣　李麗梅、
台北市　張賀麟、
高雄縣　王賀漢、
台北市　關林阿女



●2月中獎名單
(熱門軟體遊戲
「夢幻四驅車」
遊戲大碟一套)

台北市　翁志翔、台南縣　吳建德、
嘉義市　陳柏豪、台中縣　劉益昌、
台北縣　柯至軒、彰化市　鄭士誼、
台南市　張毅涵、台北縣　劉鄭平、
彰化市　陳昭宇、彰化縣　蕭存宏、
高雄縣　蔡孟錚、彰化縣　黃乾銘、
台北縣　林宗明、台中市　張介彥、
桃園縣　劉希麟、嘉義市　林裕峰、
台中市　周永漢、高雄市　劉啓宏、
高雄縣　蔡旺村、新竹縣　蔡明松。
(以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於2月20號以掛號寄出。)

1 大富翁IV



●上回 1　2269
大宇資訊 ／益智

2 風雲之天下會



●上回 2　1049
智冠科技 ／角色扮演

3 古墓奇兵3



●上回 4　842
第三波 ／動作冒險

4	太空戰士VII	●上回5	363	美商藝電 ／角色扮演
5	異塵餘生2	●新登場	328	英特衛 ／角色扮演
6	純愛手札	●上回10	313	華義國際 ／策略養成
7	勁爆美國職籃99	●上回3	289	美商藝電 ／運動
8	星海爭霸	●上回7	270	松崗電腦 ／即時戰略
9	第一現場	●新登場	197	英特衛 ／策略
10	三國志VI	●上回6	183	第三波 ／策略

新片瞭望站

■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）

■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天下英豪　岳飛傳	策略RPG	WIN95	中文	元月上旬	720元
木蘭傳	策略RPG	WIN95	中文	3月下旬	未定
吞食天地Ⅱ　楚漢之光輝	角色扮演	WIN95	中文	2月下旬	未定
山脈塔	角色扮演	WIN95	中文	2月上旬	未定
破碎扇子	角色扮演	WIN95	中文	3月下旬	未定

晨業資訊　TEL：(02) 2543-2222　FAX：(02)2522-9810

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
兒童象棋	益智	WIN95/98	中文	2月25日	720元
象棋少林寺	益智	WIN95/98	中文	4月1日	720元
象棋兵法　中頭炮直車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法　中頭炮橫車篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元
象棋兵法　中頭炮列炮篇	益智	WIN95/98	中文	5月1日	390元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
殺無赦2	即時戰略	WIN95	英文	元月20日	980元
王者之後繼者	策略	WIN95	中文	2月10日	850元
神工鬼將之真命天子	即時戰略	WIN95	中文	2月8日	800元
光速兔崽子2	動作	WIN95	英文	3月10日	700元
狂飆方程式	賽車	WIN95	英文	3月15日	890元
坦克獵殺者	飛行模擬	WIN95	英文	4月	980元
鐵血聯盟2	策略角色扮演	WIN95	中文	4月	980元
米格殺手	飛行模擬	WIN95	英文	4月	980元
夢幻西餐廳2	即時策略	WIN95	中文	4月	800元
時空英豪	動作	WIN95	英文	4月	980元
世紀大富翁	益智	WIN95	中文	4月	750元
翱翔天際	飛行模擬	WIN95	英文	4月	980元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
風馳電掣	賽車模擬	WIN95/98	英文	2月初	1200元
魔獸爭霸II中文版	即時戰略	WIN95	中文	2月	990元
英雄傳奇V：火龍試煉	冒險+角色扮演	WIN95/98	英文	2月	1250元
米格29支點式戰機	飛行模擬	WIN95/98	英文	2月	1080元
印第安那瓊斯　末日危機	動作冒險	WIN95/98	英文	99年	未定
X-wing Alliance同盟鐵翼	太空飛行模擬	WIN95/98	英文	3月底	未定
狩魔獵人III	人物冒險	WIN95/98	英文	99年	未定
Homeworld重返家園（暫譯）	策略	WIN95/98	英文	99年	未定
WarCraft II白金版	即時策略	WIN95/98	英文	99年	未定
暗黑破壞神II	角色扮演	WIN95/98	英文	99年	未定
星戰指揮官	即時策略	WIN95/98	英文	99年	未定
裴斯頓賽車3	賽車模擬	WIN95/98	英文	99年	未定

歡樂影視　TEL：(02)2351-3291　FAX：(02)2351-3447　http://www.playerhouse.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
旭日東昇2	即時戰略	WIN95/98	英文	2月	990元
安魂曲　天使之怒Requium	冒險	WIN95/98	英文	2月	未定
目標戰隊Enemy Infestation	即時戰略	WIN95/98	英文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
天諭之冰封命線	3D動作冒險	WIN95/98	中文	88年春季	未定
導火線	3D即時射擊	WIN95/98	中文	88年春季	未定
地城大進擊	動作冒險	WIN95/98	英文	88年2月	790元
酷神船長	動作冒險	WIN95/98	英文	88年3月	790元
侏儸紀戰士	策略	WIN95/98	中英	88年6月	未定
翔龍爭霸天	3D動作冒險	WIN95/98	中英	88年12月	未定

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
麻將夢幻國	益智	WIN95	中文	12月	580元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
機甲戰士	角色扮演	WIN95	中文	元月1日	780元
齊人天聖	角色扮演	WIN95	中文	2月14日	740元
蠟筆小新	角色扮演	WIN95	中文	3月29日	740元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
殺戮魔界2－帝都魔城傳	角色扮演	WIN95	中文	2月	850元
時空復仇者	動作射擊	WIN95	英文	2月	980元
艾蒂絲的魔法冒險	角色扮演	WIN95	中文	2月	750元
THE WAR OF THE WORLDS 天外來襲	戰略	WIN95	英文	2月	880元
NEWMAN HAAS RACING 保羅紐曼冠軍車隊	賽車	WIN95	英文	2月	940元
盜寶之王	動作	WIN95	中文	2月	990元
虎口餘生ODT	動作冒險	WIN95	英文	2月	990元
文明帝國2網路版	策略	WIN95	英文	2月	800元
主人物語3	策略	WIN95	英文	2月	990元
遊戲修改至尊2000	工具軟體	WIN95	中文	2月	680元
魔法公主	養成	WIN95	中文	3月	750元
SPEED BUSTERS 奔馳好手	賽車模擬	WIN95	英文	3月	890元
捍衛雄鷹4.0	飛行模擬	WIN95	英文	3月	1250元
英傑傳系列5－信長傳	策略角色扮演	WIN95	中文	3月	1350元
王者之劍	戰略	WIN95	中文	3月	890元
Global Domination 核彈狂人夢	即時戰略	WIN95	英文	3月	890元
流氓大亨	策略	WIN95	英文	3月	940元
幻魔大陣	策略角色扮演	WIN95	英文	3月	940元
騎士帝國	即時策略	WIN95	英文	3月	890元
Redguard	動作角色扮演	WIN95	中文	3月	990元
Grand Prix legend	賽車	WIN95	英文	3月	990元
學生物語	戀愛	WIN95	中文	3月	880元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
King魔咒	冒險	WIN95	英文	元月中旬	1080元
柏德之門	角色扮演	WIN95	英文	元月中旬	1180元
Riverworld 流域王朝	3D即時戰略	WIN95/DOS	英文	元月中旬	980元
Saga,rage of the viking 維京之怒	即時戰略	WIN95	英文	2月上旬	1080元
F22 Total Air War F22空優指揮官	模擬飛行	WIN95	英文	2月下旬	未定
WarGasm 戰爭高潮	模擬戰略	WIN95	英文	2月下旬	未定
Return Fire2 多重火力	動作射擊	WIN95/98	英文	2月下旬	未定
Vitual Deep Sea Fishing 鱒定：超擬真釣魚	運動	WIN95/98	英文	3月上旬	未定
Infinite World/Mordor2	角色扮演	WIN95	英文	第一季	未定
Descent3 天旋地轉3	動作	WIN95	英文	第一季	未定

富峰群資訊 TEL:(02)2232-0038 FAX:(02)2231-2679 E-mail:fu[illegible]corp@trac[illegible].net.tw

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
初戀	戀愛養成	WIN95	中文	元月20日	740元
創世神話	角色扮演	WIN95	中文	元月29日	740元
合唱者	角色扮演	WIN95	中文	元月22日	740元
神秘的世界	冒險	WIN95	中文	2月10日	740元
聖天使學園	角色扮演	WIN95	中文	3月5日	未定
阿曼尼斯傳說	角色戰略	WIN95	中文	3月18日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
鐵甲英豪	策略角色扮演	WIN95/98	中文	10月15日	720元
帝國之星 狂風	策略角色扮演	WIN95/98	英文	12月18日	980元
異形之戰 全面動員	策略角色扮演	WIN95/98	英文	2月	980元
陸軍元帥	益智	WIN95/98	中文	2月	299元
風雲	策略角色扮演	WIN95/98	英文	2月	890元
極地之光	動作角色扮演	WIN95/98	中文	3月	780元
新百貨時代	養成	WIN95/98	中文	3月	未定
世界末日	策略角色扮演	WIN95/98	英文	3月	未定
戰火	策略角色扮演	WIN95/98	英文	4月	未定
夢幻模擬戰	角色扮演	WIN95/98	中文	4月	未定
異域	角色扮演	WIN95/98	英文	4月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大地劫—神魔至尊傳	策略RPG	WIN95/98	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
東方傳記	動作	WIN95	中文	元月上市	720元
魔戒風雲	策略RPG	WIN95/98	中文	7月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
釣魚高手	運動	WIN95/98	中英	4月	880元
天使同盟	策略角色扮演	WIN95/98	中文	3月	760元
美少女學園～水晶組	角色扮演	WIN95/98	中文	5月	760元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
巨鯨	動作	WIN95/98		2月	未定
東方戰紀	即時戰略	WIN95/98		2月	未定
光與刀	動作RPG	WIN95/98	中文	春季	未定
仙人之論	動作RPG	WIN95/98	中文	春季	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
閃靈奇兵	動作角色扮演	WIN95/98	中文	元月25日	790元
棒棒糖危機	即時戰略	WIN95/98	中文	未定	未定
Pub of Taipai	多媒體	WIN95/98	中文	2月11日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
Flighter Squadron	模擬飛行	WIN95	英文	2月10日	1080元
Herry Gerr II	動作	WIN95	英文	3月15日	1080元
文明帝國：天賦神權	策略	WIN95	英文	3月22日	1080元
蟲蟲危機ACTION GAME	動作	WIN95	英文	2月6日	990元
蟲蟲印刷工作室	幼教	WIN95	英文	2月6日	990元
蟲蟲活動樂園	益智	WIN95	英文	2月6日	990元
SONIC R音速小子大競賽	動作	WIN95	英文	2月10日	990元
AGFOL MYST迷霧之島精品合輯		WIN95	英文	2月10日	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
模擬飛行全戰版	模擬飛行戰略	WIN95/98	英文	2月	1199元
模擬飛行 98	模擬飛行	WIN95/98	英文	2月	1199元
戰鬥神兵III俄羅斯前線	戰爭策略	WIN95/98	英文	2月	1199元
彈珠台遊樂場	益智	WIN95/98	英文	2月	799元
遊樂場復仇記	益智	WIN95/98	英文	2月	699元
Return of Arcade	益智	WIN95/98	英文	2月	699元
娛樂大全集之益智遊戲集錦	益智	WIN95/98	英文	2月	699元

…先實業股份有限公司

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
非常天才	益智問答	WIN95/98	中文	4月	未定
魂之石	即時戰略	WIN95/98	中英	7月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
球因方程式Shift	冒險	WIN95/98	中文	2月	760元
亞瑪蘭斯3D	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	2月	800元
鹿鼎記WIN95版	角色扮演	WIN95/98	中文	2月	720元
天龍八部WIN95版	角色扮演	WIN95/98	中文	3月	720元
魔島物語	策略	WIN95/98	中文	3月	760元
新龍門客棧	冒險角色扮演	WIN95/98	中文	3月	880元
武則天	冒險	WIN95/98	中文	4月	未定
少林寺十八銅人	策略	WIN95/98	中文	4月	未定
倚天屠龍記	策略	WIN95/98	中文	4月	未定
武狀元蘇乞兒	角色扮演	WIN95/98	中文	4月	未定

新片觀測站

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
歡樂大富翁	益智	WIN95/98	中文	元月30日	未定
歡樂中國暗棋	博奕	WIN95/98	中文	2月28日	未定

業資訊 TEL:(02)2299-5005 FAX:(02)2298-0590

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
虛擬人生	益智	WIN95/98	中文	上市中	168元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
武林為教	動作	WIN95	英文	1月	未定
紅色警戒線	動作	WIN95	英文	1月	980元
裝甲動員令	動作	WIN95	英文	2月	980元
異形大決戰	動作	WIN95	英文	2月	980元
異形：浴火重生	動作	WIN95	英文	3月	980元
艦隊指揮官	戰略	WIN95	英文	2月	未定
超級摩托車	運動	WIN95	英文	2月	980元
雲絲賴賽車	運動	WIN95	英文	2月	980元
大風雪	運動	WIN95	英文	2月	980元
美國職棒大聯盟2000	運動	WIN95	英文	3月	980元
阿爾發新文明	策略	WIN95	英文	2月	未定
模擬城市3000	策略	WIN95	英文	2月	未定
阿爾發新文明中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
模擬城市3000中文版	策略	WIN95	中文	3月	未定
C&C2泰伯倫之日	策略	WIN95	英文	3月	1080元
黑暗王座3	角色扮演	WIN95	英文	3月	1080元
A-10坦克殺手	模擬飛行	WIN95	英文	3月	1280元
星際指揮官	模擬飛行	WIN95	英文	3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
國群英傳2	策略	WIN98/NT4.0	中文	2月1日	740元
墮落天使	角色扮演	WIN98/NT4.0	中文	88年寒假	未定
幻想紀元	角色扮演	WIN98	中文	未定	未定

大宇資訊 TEL:(02)2356-0955

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
台灣職棒大聯盟	運動	WIN95	中文	12月	870元
銀河英雄傳說V	戰術策略	WIN95	中文	未定	780元
中英文快打2	教育	WIN95	中文	未定	未定
明星志願2	養成	WIN95	中文	未定	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
帝都魔域傳	角色扮演	WIN95	中文	2月1日	850元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
魔導聖戰—風色幻想	戰略RPG	WIN95	中文	2月上旬	780元

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅	益智	WIN95	中文	3月底	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
吉祥寶貝	戀愛冒險	WIN95	中文	元月26日	未定
特種部隊資料片	動作	WIN95	英文	2月	未定
除暴特警隊資料片	動作	WIN95	英文	3月	未定

遊戲名稱	類型	系統	版本	發售日期	售價
夢幻四驅車	益智模擬	WIN95	中文	2月初	720元
上海2000	益智	WIN95	中文	2月初	420元

新片觀測站



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2月

[illegible]

http://www.ezsoft.com.tw

男主角是[illegible]的麻鹿伊高中求學，[illegible]



在主角的身旁圍繞著十一位各具特色的女孩，其中有三位是可選擇成為同居對象的女主角，另外八位則是主角在學校或打工時認識的女孩子，登場角色尚有一位神秘人物、學長、學弟、學妹…等來豐富這一年的學校生活

如果是和同性的同學、朋友在一起同居或許可以享受同居的樂趣，但若是和自己喜歡的女孩住在一起，為了不被揭穿與異性同居的事，有時候必須偷偷地約會，若是被其他同學或異性朋友懷疑時，又要否認自己和別人同居…。您將在這一年的同居生活中體驗到既緊張又刺激的生活



在主角的身旁圍繞著十二位各具特色的女孩，其中有三位是可選擇成為同居對象的女主角，另外八位則是主角在學校或打工時認識的女孩子，登場角色尚有一位神秘人物、學長、學弟、學妹…等來豐富這一年的學校生活。

如果是和同性的同學、朋友在一起同居或許可以享受同居的樂趣，但若是和自己喜歡的女孩住在一起，為了不被揭穿與異性同居的事，有時候必須偷偷地約會，若是被其他同學或異性朋友懷疑時，又要否認自己和別人同居…。您將在這一年的同居生活中體驗到既緊張又刺激的生活。

新同居時代…同居的日子裡，尊重彼此的私生活是最重要的事

雖然講求的是親密關係的同居生活，但是互相尊重對方、遵守規定是最基本的禮貌！一直叫女孩子做家事的男生，是不會有人喜歡的！輪到自己該做家事而不做的話，是會傷了女孩子細膩的感情的，如果因為這樣而起爭執的話，最後只好分手囉！



新同居時代
各種不同類型的女性登場角色
Izumi Kuwabara
Kaoru Wakabayashi
Ringo Aoba
CV：鈴木
胸：94、61
具有日本



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	光譜資訊	光譜資訊	WIN95/98	三月

硬體需求／★機種：486以上
★記憶體：8MB　★音效：WIN95相容卡
★模式：SVGA　★操作：K/M

http://www.ttime.com.tw

多種模式玩法，腦力大挑戰

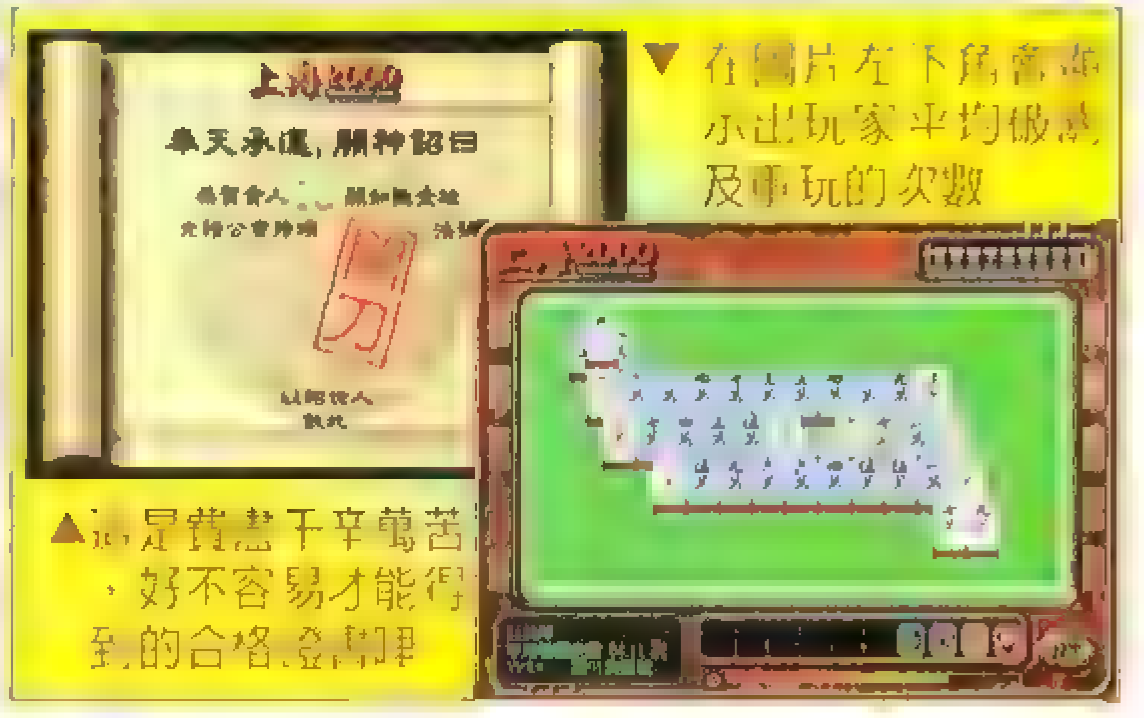
對於喜愛益智解謎的玩家們，『上海』這款老字號的遊戲應該不陌生吧？『上海2000』沿襲電視遊樂器『上海』的正統玩法，關卡中由麻將牌112張及12張寶物牌所組成，牌層可達五層，牌形種類千變萬化。

『上海2000』在遊戲中安排『小試身手』、『過關斬將』及『段位模式』三種模式滿足玩家破關解謎的樂趣。在『小試身手』中區分為『自由選關』以及『電腦排關』模式，在『自由選關』中，玩家可從大品的八十道關卡選擇自己想破解的關卡。玩家一開始可以選擇較為簡單的前二十關做為練習，其餘六十關必須等玩家在『過關斬將』模式裡破解完此關卡後，方能選關再加以破解。而在『電腦排關』中，玩家可以任意輸入一組號碼，之後電腦會隨機亂數排出有解的關卡讓玩家來玩，如果玩家無法破解這一關，可以記下此組號碼，待日後再加以破解。由於玩家可以任意輸入一到四組號碼來選擇不同的關卡，所以耐玩度非常高，更可以向電腦所排出的關卡來挑戰。

在『過關斬將』模式中，將會有難易度不等的精心大造關卡等著玩家來一一擊破，而玩家將八十關全部破解之後，將會有意想不到的結局等著玩家來欣賞。想知道自己解謎的機智能力究竟在第幾級？只要選擇『段位檢定』模式，由電腦隨機挑選出十道關卡讓玩家在有限時間內解出，如果成績不錯，遊戲中將頒發合格證書給玩家，還有可能榮登名人榜！此外，玩家若是擔心一個人闖不了重重難關，可以兩位玩家同時一起加入破解謎關的行列，培養同心協力一起解關的默契！

▲瞧瞧在「過關斬將」模式中的排名

在『過關斬將』模式中，將會有難易度不等的精心大造關卡等著玩家來一一擊破，而玩家將八十關全部破解之後，將會有意想不到的結局等著玩家來欣賞。想知道自己解謎的機智能力究竟在第幾級？只要選擇『段位檢定』模式，由電腦隨機挑選出十道關卡讓玩家在有限時間內解出，如果成績不錯，遊戲中將頒發合格證書給玩家，還有可能榮登名人榜！此外，玩家若是擔心一個人闖不了重重難關，可以兩位玩家同時一起加入破解謎關的行列，培養同心協力一起解關的默契！光譜資訊對於購買『上海2000』的玩家們，提供有上網下載新關卡的機會，這是購買『上海2000』玩家所獨有的優惠禮遇。日後玩家可不定期至光譜資訊網下載新關卡，盡情享受解關樂趣。



▼在圖片左下角會指示出玩家平均破關及重玩的次數

▲這是費盡千辛萬苦，好不容易才能得到的合格證書



職業性質的釣鱸高手

坦[illegible]，國內電玩界很少有[illegible]來是國產[illegible]恐怕是全世界最多樣的，除了國人所[illegible]、歷史戰爭[illegible]外，我們[illegible]

「釣鱸高手」這款遊戲，是由美國人最受歡迎的釣鱸專家Jimmy Houston負責監修，遊戲的最大特色強調追求完美、真實的呈現釣魚實況。釣魚舞台完全取材於美國德州的兩大湖場『LAKE FORK』和『RICHLAND CHAMBERS LAKE』，為了捕捉臨場感，製作小組特別花費一個多月的時間進行外景的拍攝。在「釣鱸高手」中出現的一草一木，可都是德州的實景呢！不僅如此，製作小組更利用「聲納探測裝置」來表現湖底的地形，在3D聲納的幫助下，幫助垂釣者掌握魚群的動向。





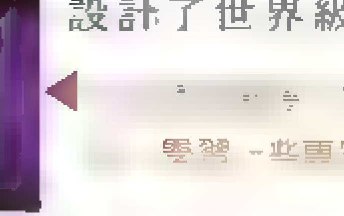
「釣鱸高手」將帶給所有釣魚愛好者最佳的釣魚環境，這款遊戲的特色在於完全模擬真實的釣魚情況，遊戲中，玩家必須判斷時間、天氣、氣溫、風向、據點、道具、位置…等所有的資訊，綜合這些知識來擬定您的釣魚戰術。

不會釣魚!?沒關係，「釣鱸高手」特別設想了「TIPS」教學模式，來傳授釣鱸專家Jimmy Houston多年累積的釣魚經驗。透過「TIPS」教學，即使是從未碰過釣竿的生手，都能按部就班學習到一流的釣魚技巧。這點也是「釣鱸高手」最值得稱道的設計，只要點選「TIPS」教學，就可看到Jimmy Houston在實景拍攝的教學影片，不論是甩杆、放餌、說明魚的習性…等，與釣鱸有關的知識都能從「TIPS」中學到。

進入遊戲後，可以看到時景拍攝的過場動畫，選定垂釣地點後，您可以選擇夢寐以求的道具，魚餌、釣魚竿、釣線，道具的組合種類超過一萬多種。釣魚時採用實際視點，展現迫力十足的釣魚實況！從擲竿到釣魚上岸完全沒有切換畫面，徹底體驗實景的臨場感。

當熟悉釣魚技巧後，如何維持釣魚的樂趣呢？「釣鱸高手」依據德州『LAKE FORK』和『RICHLAND CHAMBERS LAKE』的生態，設計了世界級的巨大鱸魚，這個獨特設計，讓垂釣者可以挑戰傳說中的巨大鱸魚！




[illegible]TIPS[illegible]學習一些專家的釣魚技巧

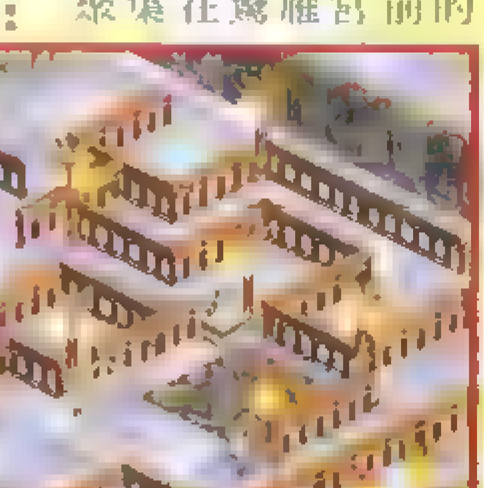


「收復河山憑岳冊、武林稱王倚戰神」！

宋末元初，一則在江湖傳說的不破箴言正悄悄的流傳著……

在月明星稀的一個夜晚，少年傅鷹受其舅抗天人[illegible]風靈所囑，來到塞外參加武林俠士韓公度等的武林人物聚會。而此次聚會召開的原因在於，位在塞外流傳千百年的古宮殿「驚雁宮」[illegible]，密藏著道家至高無上的武功絕學「戰神圖錄」四十九幅，更重要的是，驚雁宮裡更有一本武林中人連做夢也想得到的「岳冊」。在岳冊中所包含的物品，有著一本岳飛所著的兵法，而其中更附有一張地圖，若依地圖中的指示尋找，就可以找到中原四大[illegible]。如果擁有這一樣物品，武功不但能成為武林第一，還可高舉抗元的旗幟，在岳飛的[illegible]協助之下，說不定還可擊退蒙軍，收復河山，並登上九五之位。

當然，蒙軍也不會讓此事發生，在得知了「戰神圖錄」與「岳冊」所在的地點後，[illegible]悄悄地聚集強大兵力，打算比[illegible]先[illegible]此東西。為了[illegible]侵犯中原，這群武林中最厲害的高手聚集在驚雁宮前的一座小廟中，準備進入玄異的宮殿，奪得「戰神圖錄」及「岳冊」，再進而對蒙古大軍展開反攻



傅鷹們能逃出重重的圍殺並入宮尋得寶物嗎？少年傅鷹的[illegible]千軍萬馬的氣勢之[illegible]。





武俠大師「黃易」精彩原著重現

在「黃易」大師的作品之中，「破碎虛空」[illegible]一部充份表現出人與天地之間融合精神力量的鉅作，而其中許多[illegible]段，根本無法讓人有喘息的時間，一波又一波沒有冷場的劇情，絕對會讓讀者大呼過癮！為了表現出「黃易」大師原著的精神所在，遊戲製作小組特別採用了3D畫面，來表現人物間細膩的表情、動作、對話，甚至連武俠作品中最難表現的武打場面，都以符合真實[illegible]做處理。

關於場景部分，完全靜止不動的[illegible]，是絕對不可能出現的，為了表現出原著那種天、地、人[illegible]，畫面上所呈現的就是我們生活的空間所在，所以連人物經過布做的旗幟之前，旗子都會因人走過的微風而微微揚起，其細膩的程度就可由此看出。由於原著本身著重[illegible]的地方[illegible]，為了使玩家在遊戲中充分能獲得閱讀小說般的感覺，劇情方面更穿插了不同結局，雖說這是一款RPG遊戲，但製作小組沒有[illegible]結局，[illegible]，讓玩家如同在遊戲中[illegible]，小說能一讀再讀的優點，也[illegible]。

大開大闔的武俠格鬥美學

[illegible]的武俠創作，武功招式就必須「招不驚人死不休」！為了符合心目中的武打場面表現的精彩刺激，「破碎虛空」中的每個人物都有自己特殊的武功技巧，[illegible]的刀、高[illegible]典雅的琴、白蓮[illegible]，無一不是武俠中的[illegible]遊戲的設定方面更考慮加入人性化，像武功招式是隨等級提昇，招式[illegible]入門，如果是[illegible]成[illegible]武功，就[illegible]練。這樣的設計，可以讓玩家完全的融入人物中，更達到遊戲完全就像是自己在冒險。一般[illegible]武功招式，[illegible]格鬥系統，就如「戰神闘錄」中的招式名稱「天地無我」、「[illegible]劍」、「天地太極」、「破碎虛空」一樣，大開大闔的格鬥畫面全部[illegible]，就連最難表達的精神控制招式，[illegible]武俠格鬥技[illegible]「[illegible]」[illegible]玩家一個滿意的答案。

人生本來就像遊戲一樣，充滿著無常的變化，如何在冒險與戰鬥中去體驗人與大地間的融合感或是人世的豁達觀，「破碎虛空」藉由武俠小說與遊戲的融合，讓玩家放肆的一次又一次來[illegible]在自我世界中無限的發揮嗎？「破碎虛空」絕對可以讓你盡情表現！

[illegible]

武林名俠抗天手厲蠻的子姪，年少而有奇氣。年紀雖輕，卻盡得其舅真傳，對武功及道家玄學和天文地理都極為精通。背負闊背奇刀一把，一舞其刀，隱約有天地合一之震撼感。

[illegible]

杭州青樓名妓，對樂理頗為精通。在無人所知的狀態之下，練就了一些魔音傳腦的武功。以琴音抗敵的場面下，絲毫不見其羸弱的感覺。



▶雷電加上招魂幡，不死都難！



▲ㄟ！在這種橋上開打可是很危險的！



▼精緻的場景，連大理石的反影都一清二楚！



◀無上的武功玄學等你來修練！

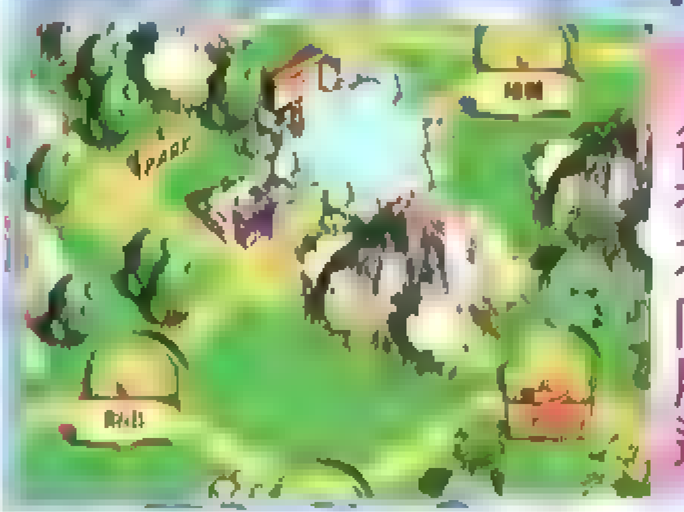


前期提過，大富翁世界之旅的遊戲進行方式有別於一般的大富翁遊戲，遊戲中雖然一樣要靠賺錢來致勝，但賺錢的主要方法並不是靠收取過路費來累積的。開始遊戲時，首先會決定一個目標地點，然後看看哪一位參賽者能夠最快到達該處，如此一來就能獲得一筆非常豐厚的獎金，遠比靠投資一般產業10%左右的利潤高出許多，促使所有參賽者全力以赴爭取賞金，累積致勝的財富。

有首先到達目標的人，自然也會有離目標最遠的人，這個玩者將會受到懲罰～一個專找麻煩的惡人將會纏上這位玩者，也許有時丟掉一些錢、偶爾用兩倍價格買下物品、或是丟棄一些卡片……所幸這些麻煩可以甩給別人，只要這位玩者超過或與別的玩者停留在同一個的狀況就是你拋我甩互相陷害，另一方面又想儘辦法接近終點，獲得大筆的現金並把麻煩留給落後的玩者。格位置上時，討厭的傢伙就「贈送」給別的玩者，開始找新主人的麻煩啦。在遊戲裡典型的狀況就是你拋我甩、互相陷害，另一方面又想盡辦法接近終點，獲得大筆的現金並把麻煩留給落後的玩者。

哪種賺錢方法最好賺？

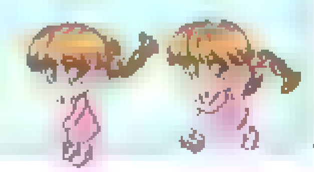
遊戲中的土地可以分為工業用、商業用、農業用與觀光業四種，在買下土地後可以開發建築出四種完全不同形態的產業。農業用土地可以做為可耕地與果園，收益率普通，每半年或一年收獲一次；工業用地可以拿來蓋工廠，研發各種新道具，百貨公司會配合推出新產品，每賣出一套都有權利金可以收取費用；觀光用地使用於興建旅社、飯店、賓館等，獲利率的波動很大，也可以走色情酒店的經營模式，賺的超多風險也不小；商業用地可以興建公司或市場，公司能提升旗下各種產業的產能，例如食品公司就能幫助集團下所有農地增加收益。市場是高收入的代表，每增築一級收益都將水漲船高利潤倍增。



遊戲中的土地各有不同用途

衆家麻煩惹麻煩

盯上玩者的麻煩們有事沒事都會找碴，像神棍最喜歡替玩者作作法事，再收些功德費，像買蓮座、祈求、風水福地等的收費自然也不會少；黑道大哥最重視義氣了，不會主動向玩者要錢，不過大哥要看玩者共同投資有誰敢不同意的？或是大哥賣給玩者的卡片價錢可不便宜，只有花錢消災了；大魔神是一大惡人中最假仙的，一身黑衣腳踏紅蓮造型詭異，滿口仁義道德的爲玩者好，下手之狠無人能及。當大魔神請您『學習珍惜』時，那表示她要丟掉你的現金了；如果她要您『光明正大』時，您滿手的卡片就要被丟掉了，誰叫大魔神認爲使用卡片很卑鄙呢？

酷炫的角色特技玩法



快樂的寶貝龍

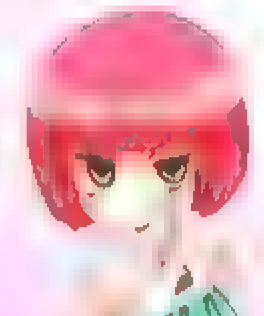
龍寶貝的遊戲策略屬於破壞類型，平時的牠和善敦厚，只有在損失錢財或被攻擊時才會發怒，這時候的牠可是會生氣起來噴火燒別人的房子，直到怒氣消失爲止。如果怒氣持續無法下降，大怪獸哥斯拉就來幫助龍寶貝了，這時候就不止是踩壞一棟房子就可以了事了，整區的房子都會因此遭殃喔。

小女孩的策略是屬於防禦式的，她的運氣特別好，總是碰得到好運的事件，且別人對她的攻擊也經常失敗，心愛的兔寶寶在碰上意外時還能作爲替身擋掉不幸的事件。小女孩能專心地開發自己的產業，不容易受到其餘參賽者的影響或干擾。



偶像歌手

偶像歌手是初學者最適合的角色，她碰上各種奇奇怪怪事件的機率是其他人的兩倍，而且歌友會能提供強力的支援，保證她有著穩定的收入，偶像歌手很適合新手扮演。她最不需要技巧，事件發生的機率與好壞決定了這個角色在遊戲裡的表現。



小太妹的英姿

女學生在正常狀態時最適合進入股市操盤，她獨有的「分析」能力有較高的機率掌握漲跌的趨勢，如果資金不夠時女學生可以變身爲小太妹，四處去「募集」現金，這是一個變態又有趣的玩法。此外在遊戲中如果您成立了公司之後，您的集團的股票就會正式上市，可以開始炒股價或是護盤啦。在逐利的過程中請小心不要讓其他的玩者持有您的集團股票超過您，以免失去公司的控制權。如果真的發生了這樣的慘況，就只能憑著剩餘的現金與股票再努力一次了。



記黑名單的政客

不論您使用的卡角是否具有調整事件機率的能力，每位卡角都有著別人遇不到、獨一無二的事件。以黑心肝的政客來說，只有他會碰上「政治獻金」這種事件，至於收不收這筆黑錢又看玩者您的決定了。這筆錢的金額很大，努力一整年恐怕也賺不到，要忍住不動心是很難的。可是如果收下這筆黑錢呢？這樣的行爲是犯法的，警察與機械戰警就開始追捕您了，政客逃亡的生涯即將要展開。除此之外政客還有「升官發財」與「競選市長」兩個特別事件，是福是禍仍在未定之數，就端看玩家們的抉擇了。

開放式設定系統、世界經濟一手掌握

遊戲裡共有三張大小不一的地圖可供選擇，那到底哪一張比較適合呢？這就和您所選擇的角色有關了。例如身無長技的千金小姐只適合快攻，選一個小一點的地圖才能加強快攻的威力；女強人精於房地產買賣與股市操作，要建築出這些地產需要一些時間，所以選擇大一點的地圖才能發揮所長。再者從遊戲進行的時間、使用的骰子種類、遊戲的整體難度等都可以自行調整，甚至您可以微調某一個角色在電腦控制時的行爲模式，是貪財比較重要呢？還是卡片派的擁護者？或是設定出一個以害人爲快樂之本的惡劣角了呢？這個世界的控製權是掌握在您的手中的！





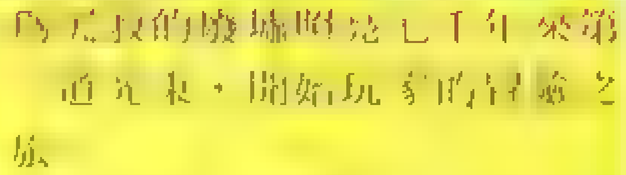
「天諭」的故事是由石壁上的遠古浮雕開始



揭開神秘的上古中國世界

您是否察覺有多少以中國為背景的遊戲都在「三國類」與「武俠類」的題材上打轉呢？現在你有不同的選擇了，由雷格互動科技製作的3D即時動作冒險遊戲「天諭之冰封奇緣」，把鏡頭拉到了比黃帝史前更古老的5000年前，由不同部落、巫術、傳說與神話構成的上古時代。一般人只知道五十萬年前的北京猿人與五千年前的黃帝，中間這段歷史的空窗期，帶給「天諭」這個新題材無限的幻想空間。一個有遊戲名稱，應該是有點愛情成份的冒險故事吧？的確，「天諭」的故事是架構在一場有著生命輪迴生死戀，並由引爆一場玄秘時空的冒險故事。

遊戲一開始的片頭動畫，就有戀人最終的生死決別與封存神人、震撼人心的那段序幕中展開，直到毀天滅地的死亡，最後拉回七千年後的日子，大膽的考古學家女主角「茉莉」由于古

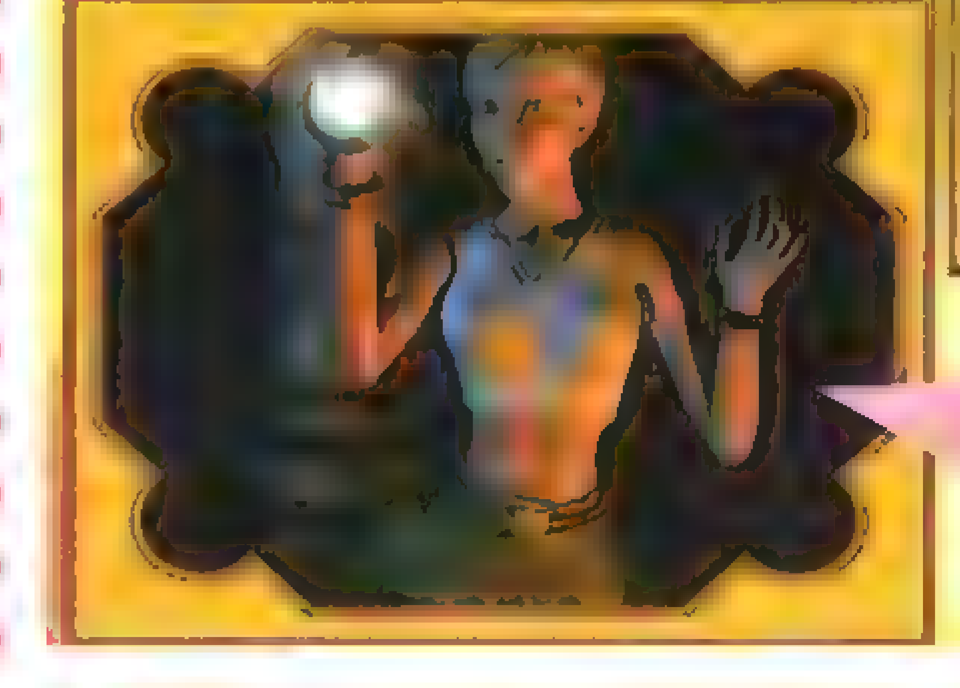


隊找的廢墟開啟七千年來第一道光束，開始玩家的冒險之旅。

遊戲一開始時，玩家扮演的是身陷地下古城的女主角，身上一午一人份的乾糧、手電筒的電也可以維持一個小時的光明，之後就只能在未知的黑暗中摸索與等死了。為了不讓女主角成為暗黑地下城中的衆多亡魂之一，她的命運就掌握在玩家的手指之間。除了讓手無縛雞之力的女主角找出一條生路外，玩家最重要的任務是要把被神秘冰封在死亡世界的男主角找出來，才能以男主角的身份繼續進行遊戲，這時候女主角會轉為由電腦控制的角色，用她的專長繼續協助玩家在遊戲過程中解謎。同樣的，玩家的責任也多了一項：護花。由電腦控制的女主角如果遭遇危險，但是玩家卻只顧著自己冒險而不理會，女主角甚至會生氣地賴在原地不走，使玩家後面的關卡因為缺乏提示而幾乎玩不下去；若是女主角不慎被怪物給吞噬了，玩家還得要打闖地獄關，去把女主角給「搶」回人間。



▲男主角「龍」的造型



◀女主角「茉莉」的造型

即時3D帶來視覺新感受

……感受……「天諭」……行設計的即時3D引擎……似「古墓奇兵」的……影機系統來進行遊……男女主角共同……

……或是需要特別動畫提示的部分，都會即時在畫面上出現另一個類似數位電視子母畫面的小鏡頭，「子母畫面」開創了遊戲進行中交待劇情與謎題提示的新感……「天諭」企圖要展現與……動作遊……

▲獨特的……鏡頭系統

……「天諭」的女主角爲了要在……進行謎題的提示，不像許多RPG遊戲……家操控的……

……更大的挑戰……戲最大的……角色……許多節……的人物影……遊戲的程式技術突破……應用在真正的遊戲樂趣中，將不止是「好看」而已。譬如玩家在最後一關的魔殿大廳中行走時，如果從光可鑑人的大廳地板上看到從天花板無聲無息接近的怪物倒影時，就要準備給那些偷偷摸摸的傢伙迎頭痛擊了！



挑戰國外遊戲的關卡製作

……即時3D遊戲……世界……「天諭」……擔承在遊戲製作之初，美術人員因爲初次進行這種類似國外3D遊戲的關卡製作，而程式引擎也是獨力開發，並非完全沒有臭蟲（程式的錯誤），這些都讓美術人員確實吃盡苦頭。「天諭」的關卡設計從冰封在冰河底的地下古城、……的祭殿廢墟、充滿沼……的森林、令人窒息的烈火煉獄、……煉青銅器的鑄造場等，每個關卡都有各自的特色與氣氛營造，這些都需要靠美術人員對光線氣氛的運用……



▲室外場景

「即時3D遊戲最困難的地方」是在於複雜度的掌控……設計者都希望能將關卡……別、愈漂亮，但是最後……



▲怪物造型（片頭動畫版本）

……祭殿遺跡……更會在後續關卡面臨開闊的室外場……

……即時3D遊戲的……有限條件下……現他們最大的努力給玩家，而「天諭」正是令人拭目以待的3D動作冒險遊戲之……

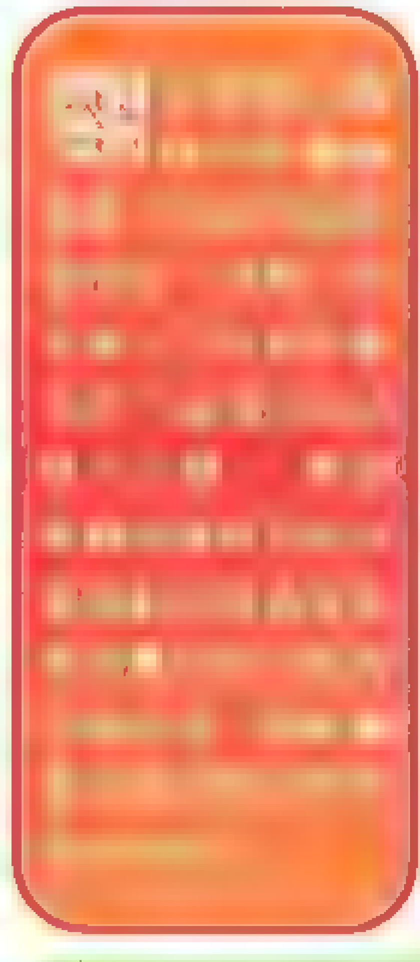




遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	烽火工作室	梵太師	WIN95/98	五月

硬體需求／★機種：P-166以上
★記憶體：32MB ★音效：WIN95相容卡
★模式：SV ★操作：M

http://www.cdsoft.net



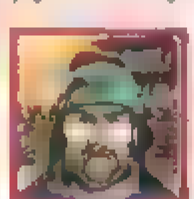
策略及即時戰略的結合

玩家在遊戲中，開始時和一般的三國遊戲相同，您可以選擇擔任任一角色的諸侯，選擇角色之後，玩家就可以準備施行內政或開始攻佔其他城池。在玩家擔任君主的過程中，除了積極擴外，還得安內，還必須擔心城內是否有特別事件發生，因為內政的施行，將影響玩家組建軍團，攻打對方所能徵得的兵量、攜帶的金錢、以及安定城內民心。但在戰鬥畫面進行時，則是以即時戰略方法來進行遊戲，玩家可用組建兵團的方法，帶領著多隊的武將，去攻佔城池。每個武將均有自己擅長的技能，武器、書籍、寶物…，均可讓武將增加各類的技能值



▲玩家可選擇擔任任一諸侯的角色





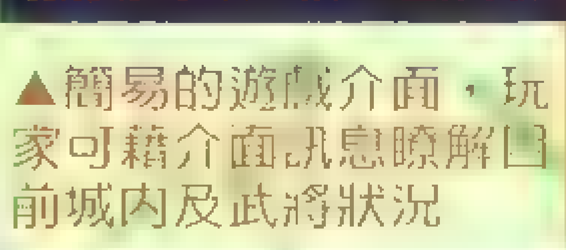


◀漂亮的中國式寫實畫法，圖中依序為劉備、劉表、公孫瓚、董卓、孔秀

玩家在遊戲裡，不止能夠以一般即時戰略的點選方式圈選兵與將領參加戰鬥，為此更方便了當少接觸即時戰略的玩家，提供了「陣法」的設計，玩家可以藉由武將的陣法技能，組合喜歡的陣法，並可直接揮軍進攻。同時，武將也可藉著事件與賞賜，學習不同的陣法與招式。關於「招式」，這裡亦為讀者做一解釋，武將每人都有自己的技能，在戰鬥中運用「招式」，可以大舉破壞敵人的攻擊力，當然，「招式」定會消耗武將的經驗值。

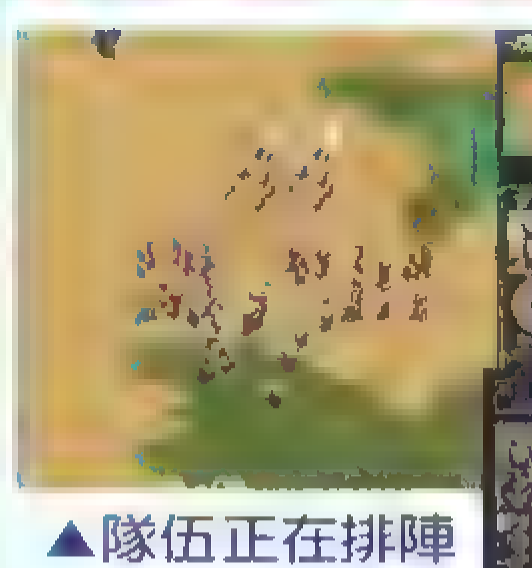
▼進入戰鬥畫面，玩家可排陣式對戰





▲簡易的遊戲介面，玩家可藉介面訊息瞭解目前城內及武將狀況





▲隊伍正在排陣中的特別畫面

戰鬥畫面裡的人物不止主將，即使是小兵，都有八方位的行動方向，整個砍殺的動作相當精細，甚至是一個小兵，轉身的動作也相當地精細，玩家更可在戰場中跟對方的武將「單挑」，觀賞精彩的「武將一同戰」演出。為了方便玩家操作，這個遊戲靠滑鼠就能走天下，介面也相當簡單，容易上手。



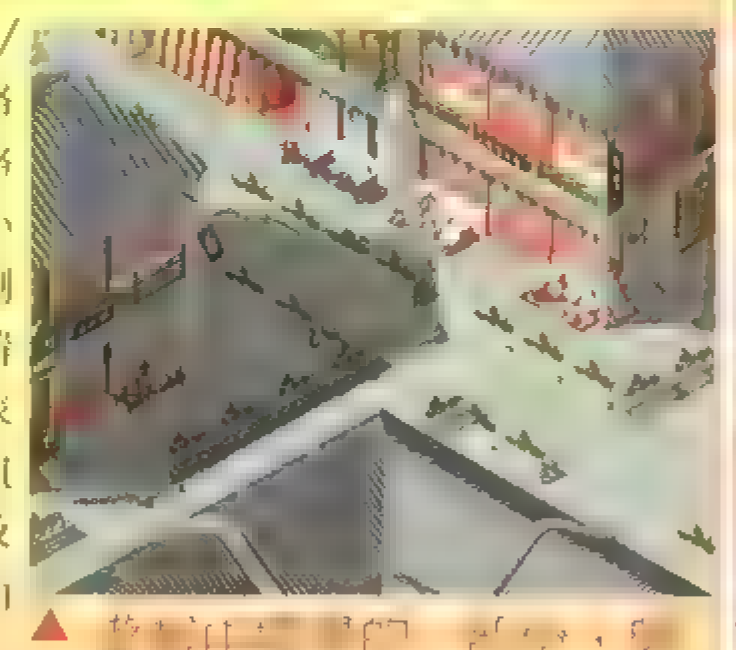
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	Eight studio	梵太師	WIN95/98	四月

明代的殺手輓歌

遊戲的設定是以明朝神宗萬曆年間為背景，主角不是古裝片中常見的英雄豪傑，而是個在人生旅途中背負著極大痛苦陰影的殺手～楊孤鴻。男主角楊孤鴻自幼出身官宦之家，年幼時因擔任兵部右侍郎的父親兵敗撫順，以致失職慘遭斬首，全家人被遣返原籍定居，但從京城回原籍途中，卻被不明人物痛下毒手，全無倖免。當時，楊孤鴻正在路上嬉戲耽擱行程，所以逃過劫數，但是面對家人的慘死，已在其心版上烙下深深的傷痕，這時，一名為「烏鴉」的神秘組織收留了他，並以殘酷的考驗將他訓練成為殺手。玩家在遊戲中所要扮演的，即是這樣的角色，不僅被賦予殺人之責，朝廷的政治黑幕及東廠的陰謀、神秘殺手組織的真相以及一家人被害的冤情，將由玩家抽絲剝繭，漸漸將所有的謎團揭開

劇情與遊戲模式並重

為了符合玩家需要，「東廠魏忠賢之格殺令」更加重了劇情的因素。除著重主角個性的刻劃，以及背負著家人慘死的傷痛外，當然兒女情長自是免不了的，在黑暗面討生活的人，感情世界比他人更為艱辛，更難切入，製作小組在這點上亦多有發揮。玩家除可享受即時殺戮的快感外，更能夠跟隨著劇情的起伏跌宕，享受到玩遊戲的樂趣。另外，除了單人模式外，並支援IPX/SPX及數據機網路對戰模式，在網路對戰方面，製作小組並提供新的劇情，可讓玩家盡情發揮。為體貼玩家的需要，製作小組並準備640×480及800×600兩種畫面模式供玩家選擇。








遊戲中精細的開場畫面片段

從1998年年中預定就該上市的「逐鹿中原」，目前終於傳出在今年春天即將發片的消息，雖然延遲了許久，但遊戲除了企劃面有修正外，在美術設計方面，也做了相當大的調整，甚至可以說，美術設計的部份爲了配合玩家現今的需要，包含模組、人物等幾乎全部重新製作，整體畫面將比先前玩家們所看過的「逐鹿中原」更具美感。

「逐鹿中原」整個遊戲故事的設定背景，是在公元前209年，秦始皇統一六國之後。但沒想到中國史上第一個封建霸權竟然如此短暫，短短15年，天下反秦、平民揭竿起義、英雄輩出、楚漢兩雄爭霸，韓信大將軍統領百萬大軍，揮軍逐鹿中原。玩家所扮演的，也正是韓信的角色。其實，「逐鹿中原」不僅是一款即時戰略遊戲，更具有濃厚的策略成分。遊戲中，玩家可佈陷阱設埋伏、堆放硫磺火攻、或安插鹿角阻敵。爲了模擬真實古代戰場形式，並設計了古代的戰鬥系統～「分級指揮」的概念，不同的職階執行不同的命令，如校尉身負對下級士兵的指揮權，可對一隊士兵進行修建、保護、列隊的指令。將軍則擁有更高的指揮權，不但可運用高層次的戰術配合，還可進行更大範圍的攻佔、防守、掠奪、騷擾…等命令。遊戲中並充份考慮地形、天氣等因素的影響；高低地形的視野、攻擊力以及移動速度也不相同，黑夜和白天的視距、消耗兵力的程度也不一樣。



農舍、城堡的3D模組圖

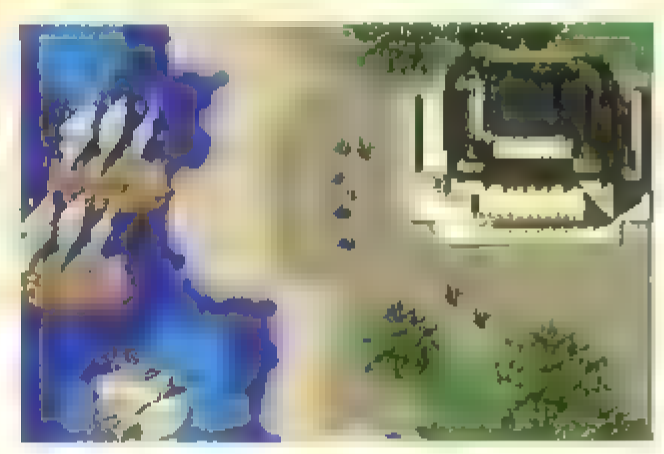

各關卡過關畫面

遊戲的攻城戰也是相當具有特色的部份，守城與攻城各有其戰略巧妙之處；守城者由於城牆高，士兵的攻擊力視野較大，資源補充也方便，且因能控制城門的關閉，所以具有守勢；攻城者需要利用地形及雲梯…等其他輔助工具進攻敵城，整個遊戲的難度相對的提高不少。


山路遙，軍隊浩蕩的行軍圖

一般在玩即時戰略遊戲時，人物的損血是無法回復的，但在此遊戲中，玩家只要能夠回到軍營，就能夠慢慢補充失去的生命值；體力亦影響到兵士的行動速度及攻擊力；兵種甚至能轉職，在即時中，更添增了策略的機智性。

▼遊戲中的戰鬥畫面





遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

歷史上，統治階級和被統治階級間的紛爭一直從未間斷過，而統治階級一直奉為圭臬的口號「君權神授」、「朕即天命」，使得他們很自然的相信自己是天神在世上的代言人，是相對於一般對被統治階級而言的所謂貴族，然而，只要是人，就有好惡，就有嫉妒，也就有私心，假神權以進行人治之實的被統



治階級的人們往往朝不保夕、夜不安寢，但是越困苦艱難的環境也就越能淬煉出人性中最高貴、也最脫塵出俗的部份，而這個部份也就是「奉天之諭」（KARMA）！再一次考驗您的膽識及反應力！

再一次考驗您的膽識及反應力！

故事的主人翁紀德，來自優越種族的統治階級～神之帝國，他深受浩蕩皇恩、龍命優渥，若說他的上下是神的化身，那麼或許稱呼紀德為天之驕子那也不為過吧！神之帝國相信，多年前為他們所放逐至海外孤島的一群遺民是劣之徒，且遲早不足以興國；且殺絕不足以安天命，所以特命紀德前往那海外孤島，執行「最後淨化」的「計劃」。

海外孤島和神之帝國中僅有一海之隔，其中有不少暗藏妖魔群居其間，紀德在奉命出發後便遇到一連串的挑戰，遊戲的關卡及音效此時亦一一地發揮應有的效果，為遊戲平添了不少緊張刺激及張力，而紀德的命運也在到了海外孤島後才真正開始，因為關於紀德身世的驚人秘密才正要被解開，究竟紀德是該相信他一直所相信的，還是要接受他的宿命，成為一個今日的叛國者或是明日的開國先知呢？

在遊戲中扮演紀德的玩家們，將面對來自神權與內心的掙扎以及命懸一線的精彩冒險！您必須有「特攻神諜」般的機智敏捷，避開敵人的追捕以達成主要的任務；而在進無可避、退無可退的情況下，您就必須有過人的膽識及靈活的身手，面對即時的戰鬥！遊戲多變且結局出人意表，保證讓您的終極玩家們意想不到！相信喜歡角色扮演與動作遊戲的玩家一定不會錯過喔！

吞食天地IV～楚漢の光輝



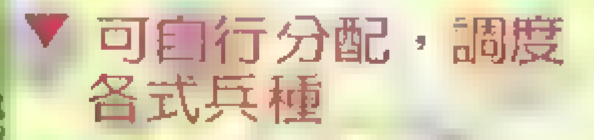
遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

吞食天地系列作品第四次出擊

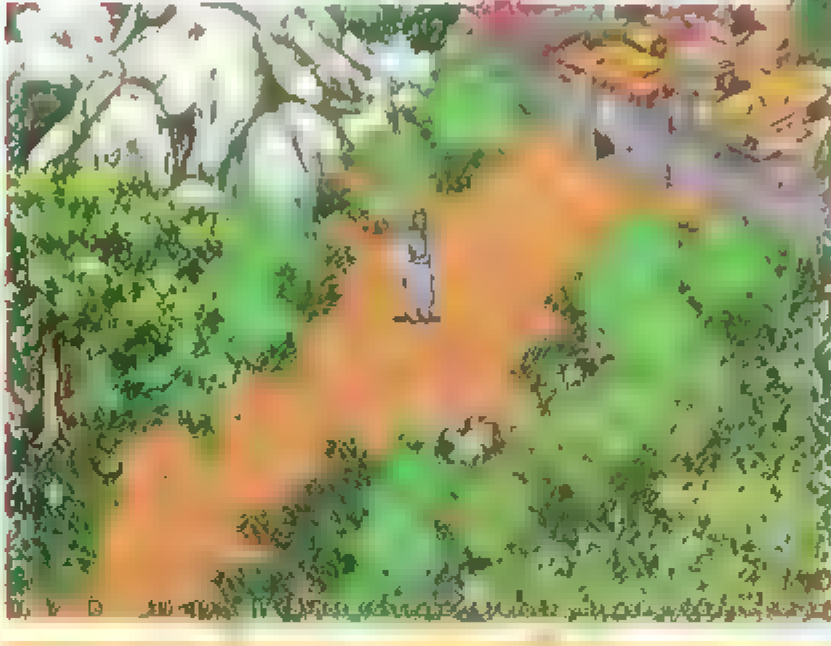
遊戲的深度與樂趣之所在，一玩便知道吞食天地系列之所以能夠出到第四代，並在歷史遊戲的類型中有一定的評價，不但要感謝玩者鼎力的支持，想當然遊戲本身也具有某種魅力

第四代的吞食天地是以劉邦、項羽二人的青年創業期與為期四年的楚漢相爭為主。玩家平時以45度角行走於室內、城中、野外，進入戰場中則轉成以格狀移動部隊與將領的戰略型態。以文字條列的選單與仔細描繪的人物頭像、各式兵種圖來讓玩者指揮人員調動，玩者可以細查各將軍帶兵兵種，還可因應戰略上的需要而做不同的調動，除了有各年齡層都適用的人性化操作，這個遊戲簡易而完善的將士管理系統，讓擁有創新慾的玩者可以完全掌控其中的狀況。

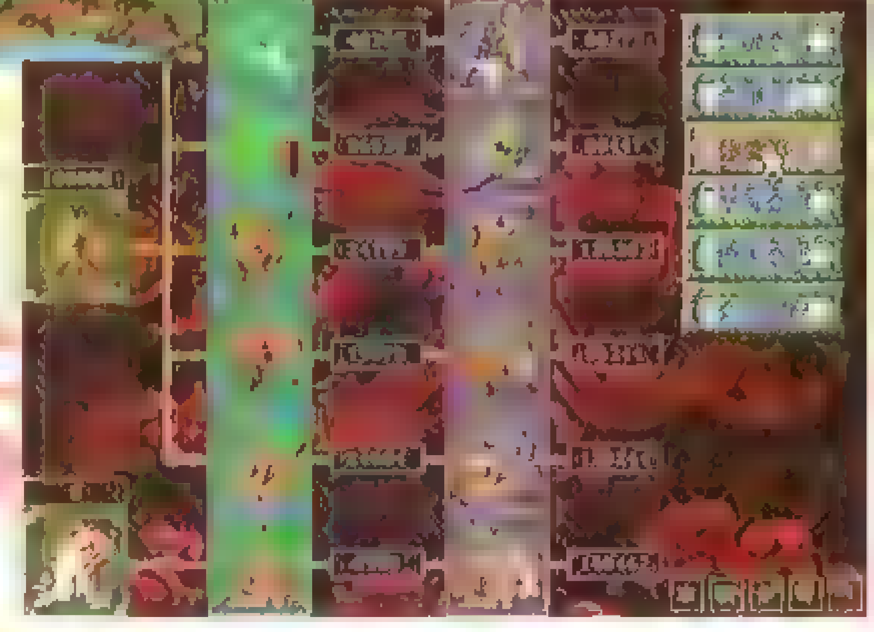
▶行走於野外時，還可找尋藥草，配製出可恢復體力的草藥



▼可自行分配，調度各式兵種

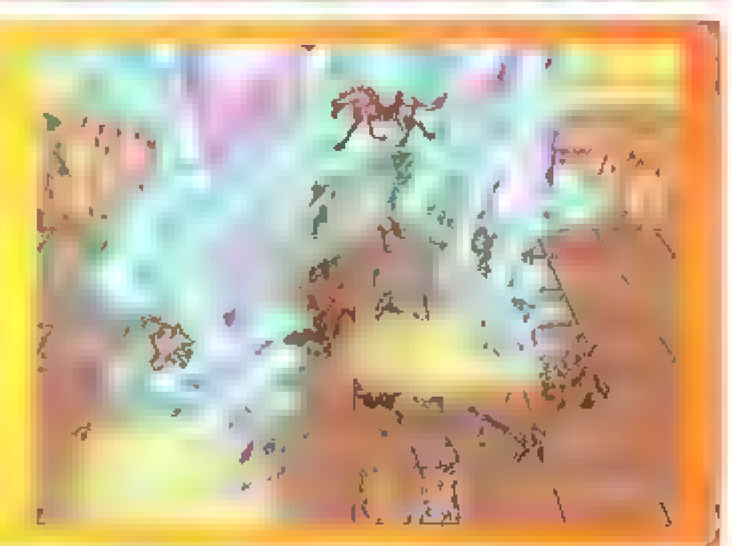


◀玩家平時以45度角行走於室內或野外，觸目所及之處盡是細緻描繪出的精細場景





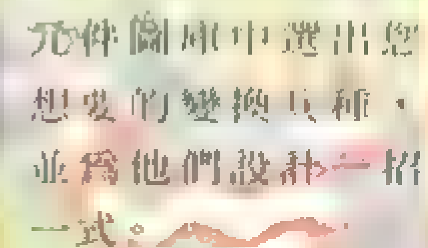




加入的野史、傳說使劇情更添繽紛

遊戲分為十六道關卡，每一關都有數件要做的事與一個龐大的行走地圖，事件的發生不只是單純的尋物尋人而已，還可能遭遇戰鬥、解謎、煉藥、走迷宮、攻城池等事，甚至經歷野史上記載關於劉邦的一些神奇傳說，如劍斬白蛇、龜仙報恩、真龍轉世等。玩者游走在與事件相關的城池或城鎮間，隨著歷史劇情，解決建立據點、結集兵馬、與項梁結盟、扶立義帝等困難，並進入史實中的大會戰，如彭城之役、前進洛陽、西入關中、整合河南及楚漢相爭的戰場，玩者可以看到這段歷史的演變，以劉邦此人的視角，親自跟著他一路登上天子寶座。







▲在戰鬥展開攻擊時的◀格線畫面，可切換而成為大畫面的戰車攻擊…等

除了將軍與賊兵，遊戲中的兵種有步兵、弓兵、騎兵、戰車兵、強弩兵、投石兵幾種，都是真實楚漢相爭時所用的兵種，而且在攻擊開展時，切到大畫面的戰車攻擊、強弩攻城等動畫場景與喊殺叫打的音效都是十分有魄力的，這些兵種遠近攻、攻擊範圍、殺傷範圍等屬性值，玩者可得好好的熟悉其特色，才能在最不浪費兵卒的情況下獲勝，因為玩者必須自行補齊帶兵量，下一場戰役開始時不會補滿上一場失去的兵卒。

將領個人專用法術更增戰術變化

法術分為攻擊、輔助、回復等三種，攻擊法術有「火系」的烈火燎原、陷地赤燄、滔天怒火；「風系」的狂風亂舞；「仙系」的劍舞激射、乾坤太極；「雷系」的駭風雷雷；「幽冥系」的幽冥鬼爪等。輔助法術有「媚惑系」媚誘敵兵及「困惑系」召喚敵兵等。玩者可以見到鐵牛狂奔、仙人揮劍，也可以見到地火噴射、天雷怒吼，更可見到吸魂鬼爪、艷女勾魂…，而聚集兵士、回復兵士等法術更是可以使兵士重回戰線，整裝再戰！遊戲中還為十位將領及其文武性格設計了增加我方帶兵量與士氣或減低敵方能力的個人專用法術，讓戰術的運用更多元化。如果您覺得某一招式太過簡單，便可以由2000多個招式元件關庫中選出您想要的變換兵種，並為他們設計一招一式。

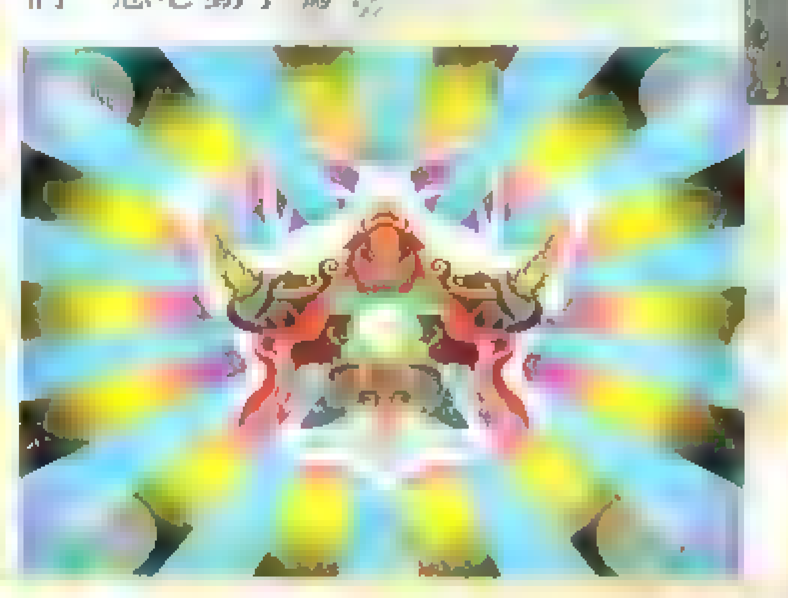
看到這篇報導時，也許遊戲已經上市了，還沒有買的玩家們，您心動了嗎？

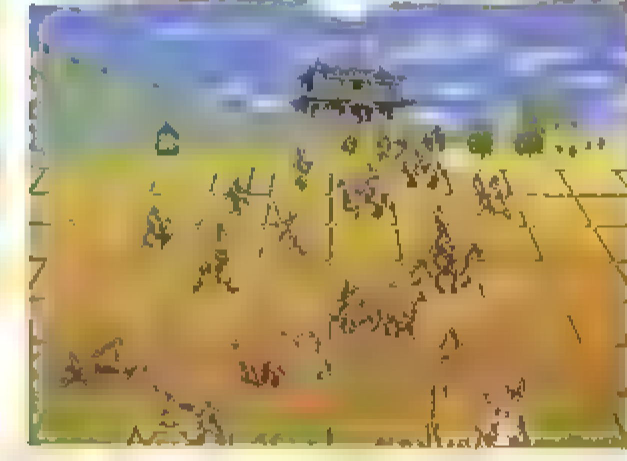


各種法術畫面









神秘的世界

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



縣立東雲高中的水源誠，是一個熱衷科學研究的學生。某天，他正在學校社團內研究他所發明的機械裝置，此時空中突然浮現了一個美麗少女的影像；不料，學生會會長陣內克彥（水源誠宿命的對手）突然來到了水源誠的實驗室，他認為他宿命的敵人水源誠一定又隱瞞了什麼要推翻他會長寶座的陰謀。在跟水源誠發生衝突時，由於不小心觸動了誠的機械裝置而發生了次元轉移。就這樣，水源誠、陣內克彥、陣內菜菜美（陣內克彥的妹妹）和藤澤真理（水源誠的老師）四個人於是穿越了時空，來到了令人懷念的異世界～艾爾哈札特

艾爾哈札特大陸由數個國家所構成，以聖大河為界，分為兩大陣營，一個是以羅舒大利亞王國為盟主所組成的聯合陣線，另一個則是由巴格蟲所組成的國家，兩大陣營長期以來一直處於敵對的狀況。來到艾爾哈札特的陣內克彥，由於具有和巴格蟲溝通的能力，和他那滿腦征服世界的思想，更重要的是整個巴格蟲族內沒有比他更卑鄙的蟲存在，所以被巴格蟲族的女王任命為巴格蟲族的統帥，負責侵略羅舒大利亞聯盟的所有軍事行動

水源誠和藤澤真理老師則來到了羅舒大利亞皇宮，赫然發現在日本的實驗室空中所浮現的美麗少女影像竟然是羅舒大利亞王國的第一公主倫．貝納斯。水源誠告訴倫．貝納斯公主他們來自於另一次元的世界，希望公主能幫助他們回去，而倫．貝納斯公主則告訴他可以前往找尋風、火、水三位大神官，看是否有可以讓他們回去原世界的方法．．．他們一行人能阻止陣內的企圖嗎？羅舒大利亞聯盟和巴格蟲族的爭戰結果如何？他們能找到回到自己世界的方法嗎？這些謎團的答案正等著你來發掘喔！



▲[illegible]次元世界的水源誠

▼浮現在[illegible]的神秘[illegible]像，她是？



▲風、火、水之三大神官



▼古文明兵器～神之[illegible]

漫而優則數位化

喜歡看卡通的玩家，對PIONEER應該不陌生，自從超人氣OVA動畫「天地無用 魎皇鬼」推出後，AIC製作小組紅透半邊天，而神秘的世界正是AIC又一力作，於日本推出後佳評如潮、人氣不斷，不但推出電視版，還推出了OVA第二、第三部……神秘的世界電腦版是PIONEER所推出的一款冒險遊戲，以電視版卡通為藍本改編，劇情和電視動畫出入並不大，並修正了一些電視版卡通邏輯上的小問題。

由於這是一個以解謎為主的冒險遊戲，所以遊戲中並沒有戰鬥場景，玩家要四處收集相關訊息，解開未知的謎題，不同於一般TRY & ERROR

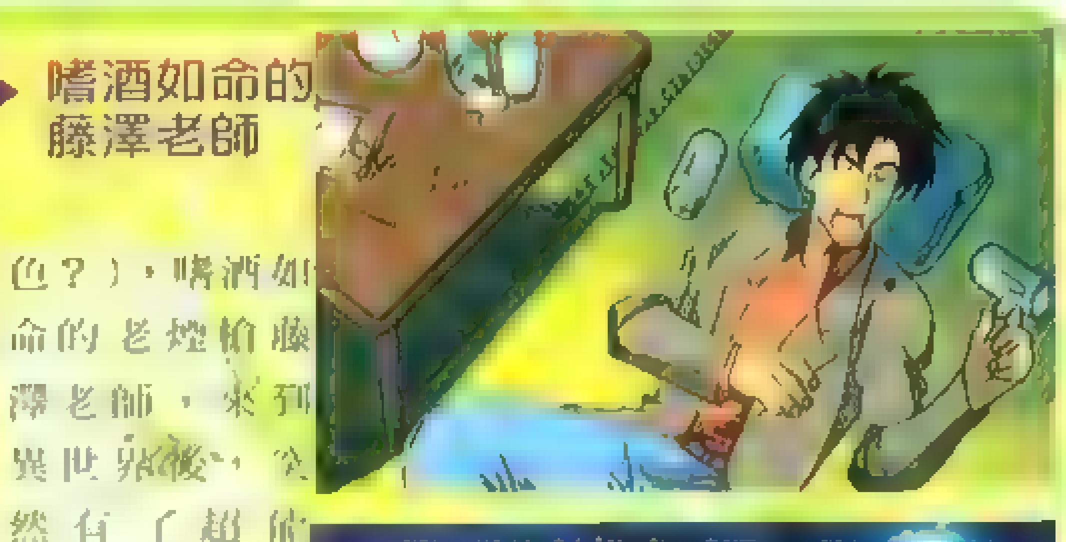




的冒險遊戲，只要將畫面上所有選項點完就一定可以讓遊戲繼續進行，神秘的世界以訊息為觸動事件發生的關鍵，而訊息未必能在一天內收集完全。有時，適度的休息反而是觸動的關鍵。同時，神秘的世界有著時間的壓力存在，若無法在限定的時間內完成任務，那就抱歉囉，陣內大人將會一統世界，遊戲便宣告結束囉。

詼諧的劇情、感人至深的友情、愛情

神秘的世界裡有愛情、有友情，而且劇情設定極為詼諧有趣。每個人物的設定計畫，有著自己獨特的個性，或者是令人笑到翻掉的特色？），嗜酒如命的老煙槍藤澤老師，來到異世界後，突然有了超能力，然而代價是戒煙戒酒，他能受得了嗎？嗜錢如命，無論身處何處，都一定要賣便當賺錢的菜菜美，她與誠的感情會有進一步的發展嗎？隨著遊戲的進行，有很多地方會讓你發出會心的笑，或是笑破肚皮在地上打滾哦！



▶ 嗜酒如命的藤澤老師





至於背景配樂，大多數採用電視版動畫的音樂，並以CD音軌收錄，音樂隨著遊戲的進行時而飄揚輕快、時而熱烈緊湊、時而悲愴感人，背景音樂成功地烘托出那份異世界的感覺，讓你似乎也來到了有些懷念卻又陌生的世界～艾爾哈札特。

如果你是「神秘的世界」動畫的忠誠擁護者，那你絕對不可錯過這款遊戲；如果你還沒有看過動畫，這款遊戲也值得你細細品嚐。歡迎一起進入神秘的國度～艾爾哈札特，來段奇幻的旅程。





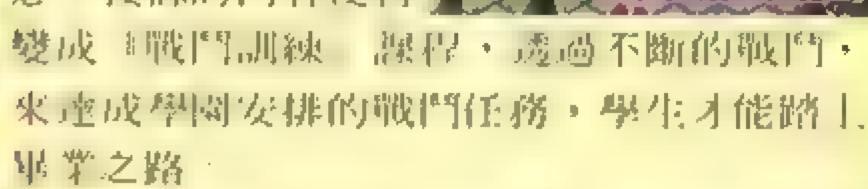
Crystal Class 聖少女學園 水晶組

遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	FALCON	日商帝技	WIN95/98	88年五月

硬體需求／★機種：P-100 ★記憶體：24MB ★音效 ★支援DirectX

http://www.tgl.com.tw

在『聖少女學園～水晶組』這套遊戲裡，玩家扮演水晶組『CRYSTAL CLASS』的班級導師，也就是所謂的班導。由於學園採用菁英制的小班教學，全班只有六位學生，而學園長高喊『培育強健的女性』這個教學理念，為了落實學園長的理念，授課的內容便轉變成『戰鬥訓練』課程，透過不斷的戰鬥，來達成學園安排的戰鬥任務，學生才能踏上畢業之路。





遊戲的進行方式很簡單，就是授課→面談→次回的授課，而授課時的故事事件和戰鬥時的迷你事件等，共同架構起整個遊戲的劇情內容。



芙蓉

大魔術師的孫女，天生俱有魔法師的資質。與入學以來，就口角不斷的阿莉亞是好朋友。

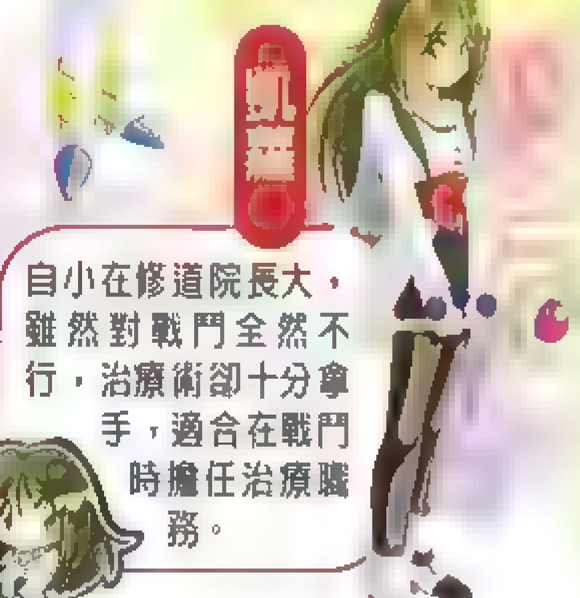
被格鬥家父親訓練出來的格鬥士，可千萬別小看她赤手空拳的力量（流露出男性的爽朗性格…）。

阿莉亞



水晶組中最擅長用劍的學生，對劍有股異常的狂熱。她的真實身份是來自某國的公主，喜歡熱鬧，將來立志要成為一個冒險家。

相傳是由魔導士所製造出來的人造生命，擁有將魔力轉換成能源的能力。



自小在修道院長大，雖然對戰鬥全然不行，治療術卻十分拿手，適合在戰鬥時擔任治療職務。

喬安

擁有學者般的豐富知識，由於目前熱衷於鍊金術，戰鬥時使用鍊金術專用、有點笨拙的怪武器。



穿插豐富事件的大喜劇

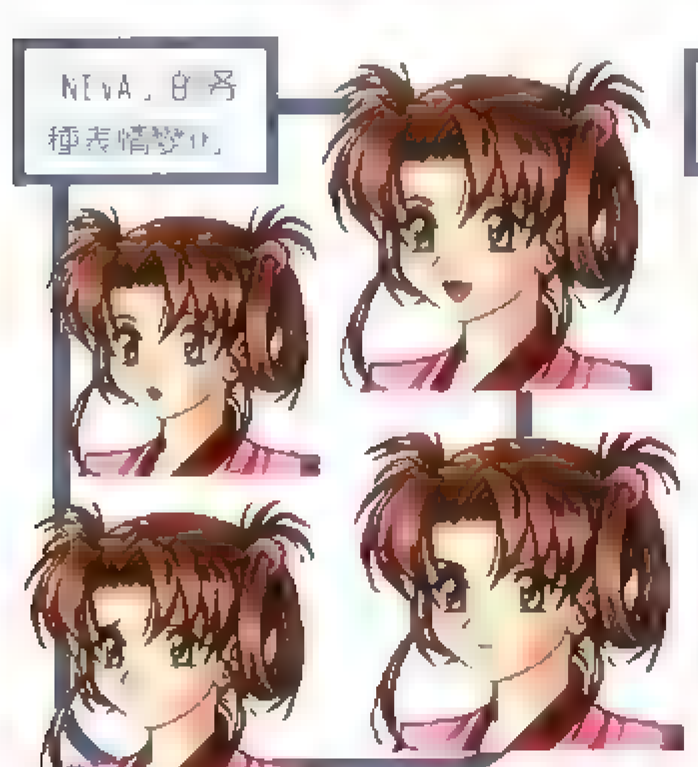
這次故事的舞台發生在織田信長死後一年的伊賀國，女主角「HINA」是位一心想學忍術的少女，為了成為「大心」的徒弟，她不惜離鄉背井來伊賀國。在師父天心的命令下，她踏上周遊列國的修練之旅…。「戰國美少女～春風の章」擺脫前作的淡淡悲情，完全走喜劇路線，有超級活寶「義行」的大攪局，「HINA」到底會發生什麼樣爆笑的故事呢？在此先賣個關子。

超越前作的威力加強版

「戰國美少女～春風の章」與前作相比，更富有震撼力，就以美工來說，前作只有256色，這次則採用High Color！當可愛的「HINA」在地圖上快速跑步時，還會捲起一條長龍般的灰塵。此外，受玩家喜愛的「換裝系統」，這次也做了許多的強化，隨著不同的場合，選擇適合的服裝，不僅提高遊戲時的趣味性，也大幅提升在城鎮的情報收集力。

登場人物先行曝光





於戰國美[illegible]受到玩家們[illegible]烈迴響[illegible]「戰國美少女[illegible]春風[illegible]名位是[illegible]玩家的愛護[illegible]「戰國美少女～春風の章」[illegible]主角「HINA」的命名活動[illegible]台北分公司[illegible]許多精美獎項，請趕快把握機會參加命名活動，精美獎項就等著你(妳)來拿哦！



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	昱泉國際	第三波	WIN95/98	88年二月

硬體需求／★機種：P 166以上
★記憶體：16MB ★音效：S(支援DirectX)
★模式：SV(支援DirectX) ★操作：K/M

tp://www.interserv.com.tw

般若魔界之帝都魔城傳是昱泉公司預計於農曆年前推出的重量級產品，精緻的美術風格及電影式的鏡頭變化，令凡看過此產品的玩家及媒體皆歎為觀止。

上期針對故事之系統及地理版圖作了初次介紹，本期則為讀者簡要地說明遊戲故事的背景及主要人物之介紹。

故事背景


地都崩壞事件的關鍵法器～奔雷石

迦藍帝國「吉祥天朝」的王子凌鎧與魔法術士團團長黑澤爾等人，為尋訪曾經造成「帝都崩壞事件」的關鍵法器～四枚闇黑能源石之一的「奔雷石」，一行人循線渡海來到了這「蕈林島」上，但卻陰錯陽差地被島上的神秘生物「呀嗚族」們當成祭神的供品，掉入了聚落廣場中央的巨大樹洞底下，進而與「呀嗚族」口中的「神」展開了一場意外的戰爭……。

主要人物介紹

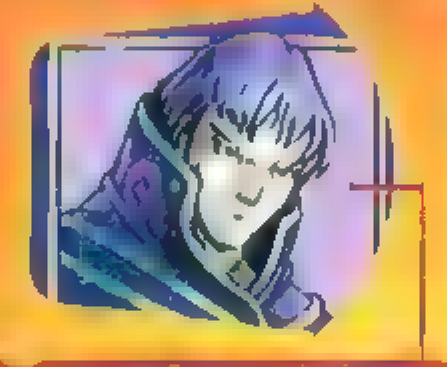


迦藍帝國王子，帝裝甲步兵隊隊長

性格特點

外表端正俊秀，為人刻板正直、嫉惡如仇，對帝國誓死效忠，對朋友絕對信任維護。

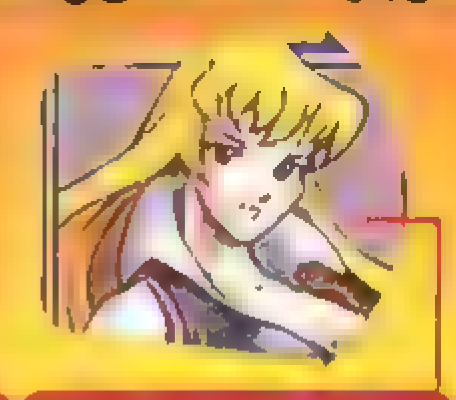




現任帝國魔法術士團團長，闇黑魔法師

性格特點

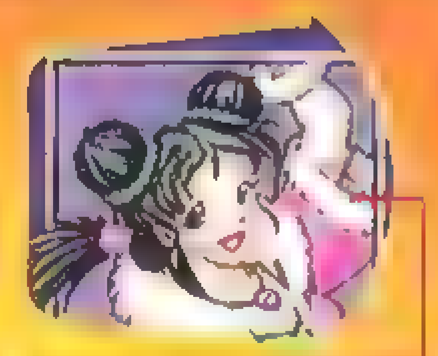
平時不多言，但具有魔法師的驕傲與狂氣，身為魔法師父親的得意傳人，非常自豪於自身的法術修為，帶領帝國魔法術士團十分嚴格，做事一絲不苟，情緒不太穩定，與凌鎧恰成強烈對比



「救世同盟」世襲領袖，「酒館．彌賽亞」幕後經營者

性格特點

外表美艷冷酷，性格膠騺豪氣。年紀雖輕但有領導能力，在眾人面前隨時保持「盟主」的風度與架子，雖刻意隱藏身為女人的身份，但在適當的時機也會流露出內心深處的溫柔與寂寞。由於身為「救世同盟」的三代領袖，為堅守組織保護封印秘密的救世信念，鍥而不捨。與凌鎧的感情屬於「不打不相識」型



召喚師。巫舷國長老獨孤望之孫女

性格特點

從小在巫舷聚落長大的單純女孩。對任何外來事物均具有強烈的好奇心。個性開朗、機靈外向、天真爛漫且帶點任性，對內心情感及好惡不太保留，由於爺爺的保護溺愛，造成其對人情世故不甚瞭解的個性，感情簡單直接，對凌鎧從一見面就有好感（參考人物：阿丁的機靈單純、尤菲/FF7/的慧黠）

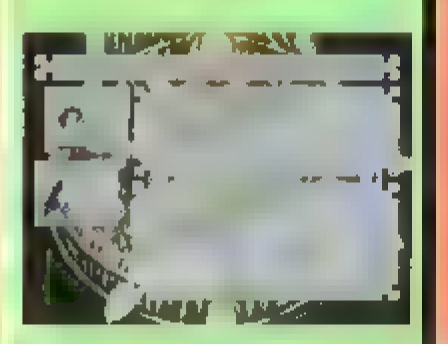


獸人族領袖，沙漠獵人
完全不會使用魔法

性格特點

個性大而化之，情感變化容易表現在臉上，誠實、信任、重視群體關係，為獸人之典型。

/FF7/的 與衝動）



『帝都魔域傳』特色速報



遊戲中的劇情佈局精妙，極富創意

造型奇特的小酒館

大魄力的魔法畫面，您是否心動呢？

3D即時回合戰鬥，一定能滿足您殺敵的快感

聖天使學園



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
角色扮演	Family Soft	富峰群	WIN95	三月上旬

硬體需求／●機種：Pentium以上 ●記憶體：16MB ●音效：WIN95相容卡 ●模式：SV ●操作：K/M

少女漫畫家擔綱演出

市面上清一色以男性為中心的遊戲，你是否有些彈性疲乏？的確，目前市面上的遊戲極少是以女性中心，以柔性為訴求而製作的。然而，這不意味著少數族群的權益就會被忽略喔，也不意味以我們為訴求的遊戲找不到理想的製作題材。

聖天使學園是日本Family Soft所製作，以學生生活為中心的角色冒險遊戲，由日本名少女漫畫家竹本泉擔任人物設定，人物以竹本老師人受歡迎的漫畫『[illegible] Paradise』為藍本，佐以竹本式的笑料。竹本老師以刻畫少女情懷見長，作品的背景游介於現實與虛幻之間，內容充滿青春活力。當其在於富士通的FM Town上推出後，好評不斷，人氣歷久不衰。在廣大Para迷的要求下，終於在Win 95的平台上再度推出，當初錯過的玩家今日終於可以一睹其迷人的風采。

玩膩了打打殺殺的遊戲，試試聖天使學園的故事清粥小菜也是一種選擇喔！

眾人莞爾的故事



在「聖天使學園」中，您將體驗到最有趣的高中生活

聖天使學園的故事充滿了趣味性，由香田茜、久河響子、城取瞳、椎那真琴所組成的四人耍寶團，外加一個恐怖片看太多，成天以為自己是妖魔再世的怪人和沒事就愛開茜玩笑的幅河翔，這樣看似平凡無奇的組合在編劇生津夏樹的生花妙筆下，卻成為絕妙的題材。天真的瞳、酷艷的響子、作品沒有一樣可用卻又喜歡實驗的真琴和迷糊卻又喜歡主持正義的小茜，她們的高中生活真的是精彩絕倫、高潮不斷。



聖天使學園以可愛的小迷糊茜為主人翁，話說香田茜雖是個可愛的女孩，可惜個性稍有一些…，所以呢，至今尚未有男孩向她表白。今日，茜也是高中生了，不過由於又是念女校，而青梅竹馬的崛河翔念的卻是隔壁的男校。玩家不要以為這又是一套戀愛遊戲，雖說這也是一種玩法，聖天使學園將小茜的高中三年完全交付到玩家的手上，小茜這三來的高中生活會是如何呢？端看玩家的想法，聖天使學園沒有所謂固定的結局存在，只有小茜三年的回憶。

聖天使學園的戰鬥畫面絕對好笑，戰鬥的目的幾乎只為了考試？那萬惡的敵人是考卷，若是能擊敗敵人，考試自然過關，而等級也會提高，能力也隨之提升；所謂的能力是指智識和腕力，聖天使學園不採用學習的方法提升能力，反而以戰鬥升級的方式表達，真的是敗給它的創意了！

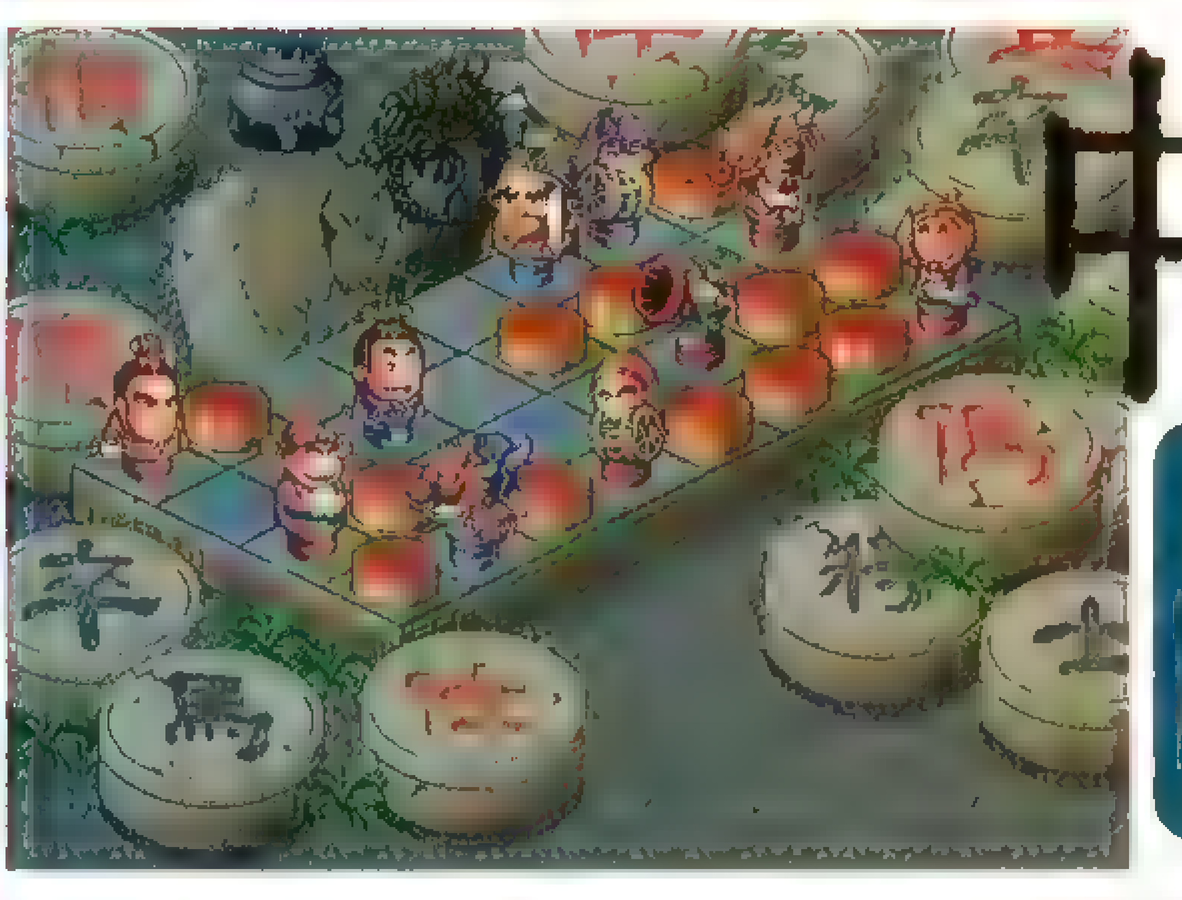
聖天使學園採用全程語音，久川綾、國府田馬麗子、白鳥由里和椎名四大名伶分別擔綱演出，遊戲還提供日文字幕對照，可以拿來做日語教學喔，一舉數得。遊戲的畫面簡潔明瞭、線條簡單有力、構圖架構明確、色彩運用得當，有如一幅插畫，有志於漫畫的玩家不妨可作為參考。

自由度極高的玩法，玩家想怎麼玩就怎麼玩

遊戲的創意十足

畫面給人的感覺，就像將一部爆笑漫畫搬上電腦銀幕般。

歡樂中國暗棋



遊戲類型	設計公司	發行公司	使用平台	發行時間
益智	歡樂家庭	宇洲資訊	WIN95/98	三月底

硬體需求 ●機種 P-100以上 ●記憶體 16MB ●音效 WIN95相容卡 ●模式 SVGA ●操作 M

在眾多的棋類遊戲中，暗棋可說是最簡單易學且刺激好玩的，在遊玩的過程中，運氣可說佔了輸贏中較大的成份，所以玩者不用嘔心瀝血、絞盡腦汁地只為贏取遊戲，且遊戲也因而增加了不少爆笑刺激，可說是種相當適合家庭同歡的休閒娛樂。

正因為如此，繼『歡樂大富翁』後，歡樂家庭資訊公司再度以中國暗棋為題材，開發出『歡樂中國暗棋』這款簡單好玩、刺激又能動腦的中國風味遊戲。



●造型逗趣可愛的棋子 頗具中國風味

可愛、逗趣且細膩 精緻的遊戲畫面

在視窗環境下以高解析度製作的『歡樂中國暗棋』，在畫面的設計上相當精緻，可愛的立體兵仔棋子、細膩的山水棋盤加上滑稽逗趣的過關動畫，讓下棋的過程不再枯燥沉悶，也為遊戲增添不少樂趣



您有單人劇情模式、雙人對戰模式、段位認定模式等多種遊戲選擇

遊戲中除了基本的單人闖關模式外，亦提供了雙人對戰模式。所以不論是好友閒聚或是親子同樂，都可以來上一場。而一鼠到底的簡單操作介面更可讓任何年齡的人都輕易上手。

『製作適合全家一起娛樂的休閒軟體』是歡樂家庭資訊公司的宗旨與目標，在現今充滿情色暴力的軟體大海中，或許可以提供給玩家另一種清新的選擇吧！


明星之夢
好評熱賣中
最特別的養成遊戲
最美麗的人物造形
為了回饋大家對「明星之夢」的熱烈反應與支持，我們即將舉辦一系列的活動讓所有的電玩迷參與，現在只要購買「明星之夢」中文版遊戲，並將內附的回函卡寄回就有機會得到下列各項獎品:
一、陳慧琳限量單曲EP
特別為了「明星之夢」而製作的單曲大碟，將要送給各位玩家唷!
限量500片（富峰群獨家收錄！），機會難得，只送不賣。
二、陳慧琳親筆簽名海報１００份
以上活動皆屬非賣性質! 只送不賣.... 機會難得!
得獎名單將在相關雜誌或電玩大觀園網站公佈，敬請密切注意.
SUNSOFT
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)2788-9188 (04)202-0570 (07)815-0988
全家便利商店

竜機伝承 DRAGOON

機.械.文.明.與.幻.想.世.界.的.神.秘.大.冒.險.即.將.在.此.展.開

[超 / 迫 / 力 / RPG]

練劍的司迪，每天都會到森林中練劍，某日在前往修行的路上碰巧看見一名美麗的少女被幾名來
的士兵襲擊，司迪解救了身
的少女後發現她卻因驚嚇過
倒在雪地上，再度醒來時
角的記憶。

這款戰略型態角色扮演遊戲，
在日本推出後佳評如潮、人氣度直昇，
在眾多PC玩家的強烈要求下，
終於正式現身在WIN95平台上，
並以加強版型態呈現在個位玩家面前，
先前因故無緣得見龍機傳承魅力的玩家，
現在終於可一睹其廬山真面目。

華麗戰鬥

發生戰鬥時，遊戲會自動切換至45度斜角畫面，展現戰鬥的實況，並秀出華麗的必殺技招式。

簡易介面

戰鬥介面當簡易，只需一隻滑鼠即可一路暢通人物的行動以行動值計算，物理攻擊，魔法攻擊和移動都會直接消耗行動力，但也會因不同的地形而有所影響。

高質配樂

遊戲配樂採CD音軌錄製，部分曲目沿用動畫版的配樂，並另譜一些新曲。
畫面採256色，並配以網點技巧繪製呈現。

地形影響

攻擊力和防禦力的會因各種因
增減，在山區你可增加防禦力
相對的也會降低行動力，減少
攻擊的火力和移動的距離，如
妥善利用地形，便是一個重要
課題。

2000枚特效

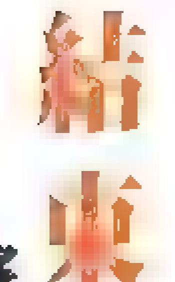
最炫的戰鬥系統

驚人的場景音效

40萬字故事鋪陳

擬真大自然特效

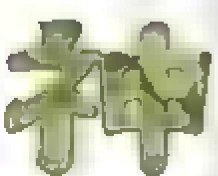
上市中



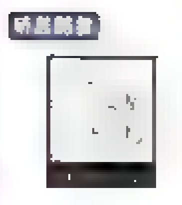
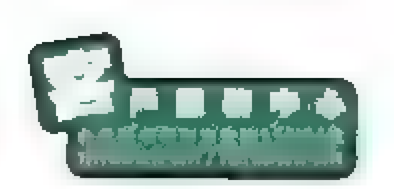
結束將會是永遠的開始‥‥

一股未知的邪惡力量橫掃這片大陸






創世神話



熱賣中！
初


ALIEN SLAYER
戰況激烈熱賣中
龐大的遊戲世界
高度緊張的遊戲過程
完整界面,一目瞭然
驚人的光影特效系統
特殊的冷光視覺處理
難纏的異形種族
精彩的過場動畫
大量的遊戲光影特效



聖天使學園
Y世代/復古風
在最經典的年代裡擁有一份令人難忘的心跳回憶
身為Y世代的少年們
將會在校園中引起什麼樣的學園風暴呢?
高中三年的生活
將陸續不斷的發生各種不同的事件
將原本平靜的校園
妝點上少年們的熱情
Family Soft
軟體世界



如果你想回到過去探險 我們將為你開啟這扇大門

深夜的校園裡並不寂靜，失敗的科學實驗，讓四人同時掉落異次元空間
為了找尋回去的路，開始在異世界裡展開旅程，但一路上碰到不少怪事，
而且身體也逐漸地在改變，到底是怎麼回事!?能順利找到嗎?還是得永遠的留在這裡?

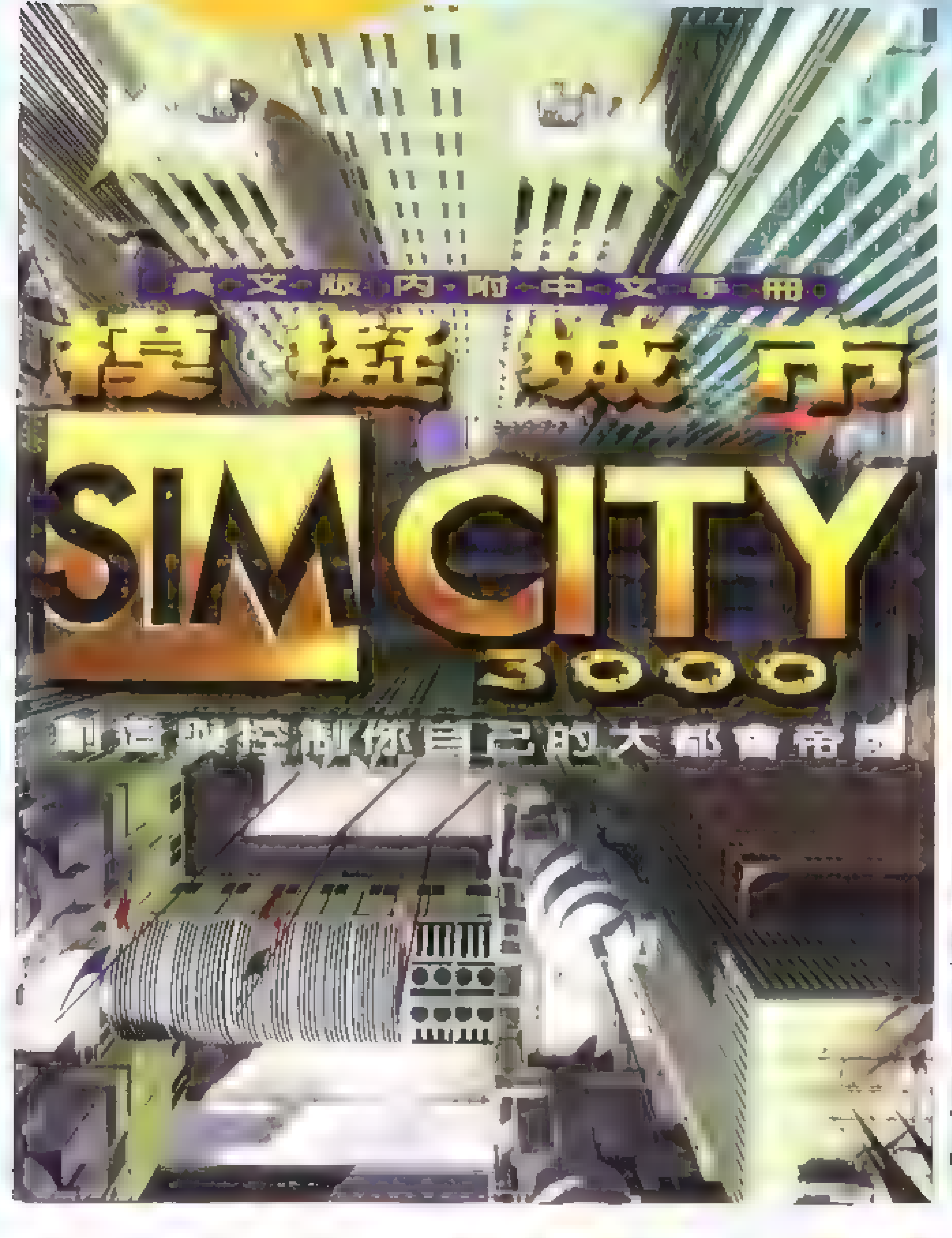
非常駭客

電腦遊戲排行榜

立即獎：

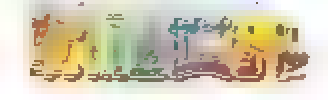
訂閱軟體世界雜誌一年份1980元，前五十名訂戶即可免費獲贈本月熱門軟體「模擬城市3000」遊戲大碟一套。

免抽獎，馬上訂，馬上送。





本月熱門軟體

非常主辦：聯合報．．　非常協辦： 力碩資訊

讀者只要使用雜誌內或聯合報週三「資訊版」上的選票單，填妥各項資料貼在明信片上，寄至：高雄郵政18-69號信箱「軟體世界雜誌」收，即可參加抽獎。

月抽獎：每月抽出50名，贈送當月熱門遊戲軟體各一套。〈本月熱門遊戲：美商藝電股份有限公司提供全省熱賣之「模擬城市3000」遊戲大碟〉

[redacted] 所有參加讀者還可參加「非常駭客」季抽獎，獎品有：





●最HOT的羅技力回饋天駒方向盤

非常震動獎(十名)



●最炫的賦澤科技 Magic TNT顯示卡





●超高辨識力的人因科技「點將筆」

◆所有得獎名單刊登於每月軟體世界雜誌中



生化兵器
神的最終滅世武器
1999/02/10
發動！
遊戲地圖精緻，你絕對找不到兩張相似的地
不論雪地、森林、平原或者是中世紀的帝王
瑪雅文明的獸族教壇、虛無縹緲的魔族
創新的怪獸日誌，了解您在戰場中遇到的
不僅僅是怪獸的身高、體重、三圍，更有他
的來歷，屬性，以及
遊戲的前三部分玩家將操縱三名主角展開
每位主角有著不同的故事，但由於某種聯
他最終走到一起
八名主角可供玩家任意組隊進行戰鬥與
每名主角有不同的屬性與獨特招式，玩家可
自身的喜好或不同敵人組成最豪華的戰鬥
多姿多彩的魔法石系統，魔石不僅具有增加
物基本屬性的功效，更記載了威力強大的
魔石在戰鬥中也會累加經驗，並 Level Up
強力節奏感的即時戰鬥系統
敵我雙方均以體力恢復度的快慢來進行無
性攻擊
96組大規格豐富感人的人物表情肖
像，56組精彩絕倫的全螢幕劇情動畫和10
趣味橫生的人物小動作
18個對 game 瘋狂熱愛的老兵與新秀，333個無眠無休的工作日，無怨無悔，只是要喚起您對台灣遊戲界的再一次注視，



梟雄天下
最後恩怨
江湖的最後決戰
無恩無怨不出豪傑
無風無浪不成江湖
1999/01
ON SALE
VA
Game Studio
世代游戲工作室


Fallout 2
異塵餘生 2
A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME
正 式 登 場 !
80年後，浩劫繼續蔓延…
Vault-Tec
Interwise
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

戰地神兵 WARGASM

■原發行／DIGITAL IMAGE ■國內發行／[illegible]
■遊戲類型／即時動作戰略 ■使用平台／[illegible]
■發售日期／[illegible]

●PENTIUM 166 ●32MB RAM
●WIN相容音效卡 ●SVGA ●K M

在虛擬戰場上決勝負

時間是公元2005年，在公元2022年時，各國政府簽署一紙條約，結束了戰爭。所有的國家都放棄實體的軍備，各國依其經濟及政治能力分配網路空間，取而代之的是虛擬軍備「全球戰爭網頁」(World Wide War Web，WWWW)。如此一來，全部的戰爭都必須在虛擬戰場上進行，再也不用犧牲人命；然而，和平的秩序卻遭到駭客破壞，玩家的使命便是將一切恢復如昔，這便是戰地神兵（暫譯）的遊戲背景。從玩法來看，這套遊戲有點像旭日東昇或戰區：玩家在3D戰場上控制各種單位，進行戰爭。但您不用生產單位，因為你派上場的單位是依分配到的網路空間而取得。玩家在遊戲中可在一張世界地圖上的七大區域選擇其一，每一個區域的技術水準和地形都不一樣，玩家在遊戲一開始時，在每個區域裡只能選擇一個任務，在順利完成後，便有更多的任務可選擇執行，每個任務都有各自的地形與目標，這些任務包括防守孤立無援的前哨站，追殺敵人的殘餘部隊，或者突擊守備堅實的要塞等。


遼闊的地形景觀

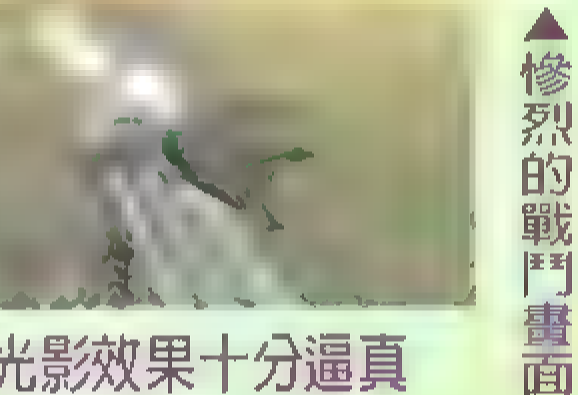

黃昏的戰鬥充滿死亡的感覺

各具優缺點的作戰單位

一旦玩家選擇好任務後，遊戲會進一步要求你選擇裝備，包括各式坦克、武裝人員運輸車、士兵及直升機等。坦克是您的作戰主力，人員運輸車雖然火力不及坦克，但速度比它快；士兵雖然很容易幹掉，卻不太容易瞄準到他；至於直升機則具備高速與火力強的優點，但缺點是容易被打下。在選擇好裝備後，玩家便可正式進入3D戰場，其內有河流、高山、小峽谷、湖泊、樹林、叢林及各種建築物。在任何時候你都可以跳進戰鬥車輛，它們會載你到3D戰場內。除了單人遊戲外，網路戰爭還支援以IPX、數據機、網際網路等方式連線的多人共玩。


坦克是玩家的主力部隊


▲慘烈的戰鬥畫面


▲光影效果十分逼真



北國冷血殺手MiG-29

一般的飛行模擬遊戲，都是以西方陣營的主力戰機為模擬的對象，至於共產陣營的精銳戰機，在市面上可說是少之又少。將在今年[illegible]月底推出的「MiG-29支點式戰機」，在擬真度和遊戲性上，都是少見的精品。

▶來自北國的冷血殺手



◀MiG-29準備空中接戰

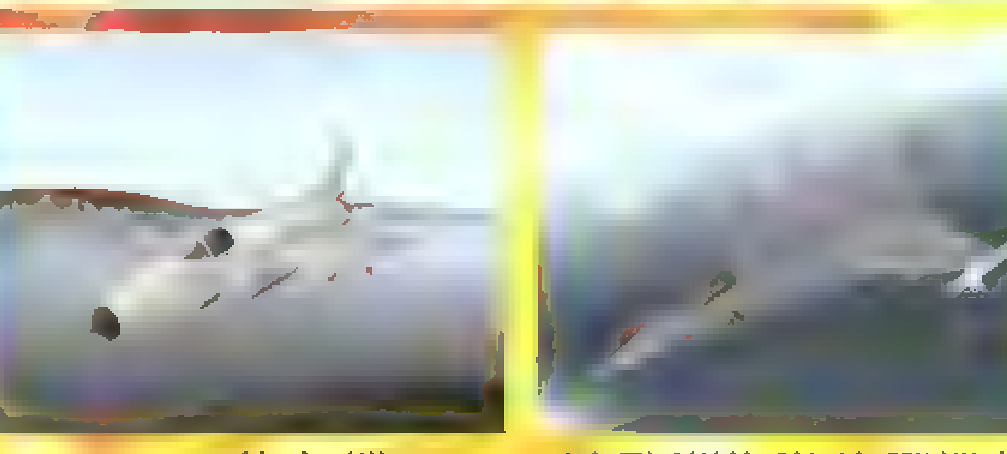
在1970年代初期，前蘇聯空軍為了汰換日漸老舊的且數量龐大的MIG-21，MIG-23戰機群，於是由米格（Mikoyan Gurevich）設計局於1972年起祕密的展開了新一代戰機的研發工作，米格設計局參考了許多新進出廠的美國戰機（如F-15、F-16等）的設計理念，於1977年起開始進行原型機的試飛工作，1982年進入量產，並陸續進入前蘇聯空軍服役，並授權印度於當地量產。1986年MIG-29戰機六架訪問芬蘭，西方國家才有機會揭開其神祕面紗，一睹其廬山真面目。MIG-29一般歸類為空優攔截戰鬥機，北約代號為支點（Fulcrum），早期量產的MIG-29為支點A型，雙座型MIG-29UB稱為支點B型，外銷型另有MIG-29SE（支點C）、MIG-29SD，（馬來西亞購入的性能提昇版，加裝西方的航電系統），另外尚有MIG-29K艦載型，以及米格設計局改良後的MIG-29M（MIG-33），對地攻擊衍生型MIG-30，構成完整的家族系列。



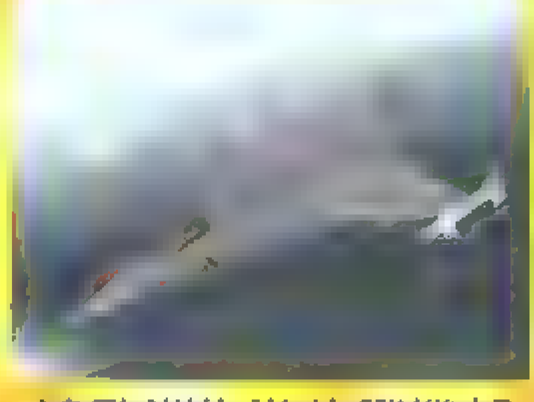
你的對手之一！F-5！

[illegible]的對手

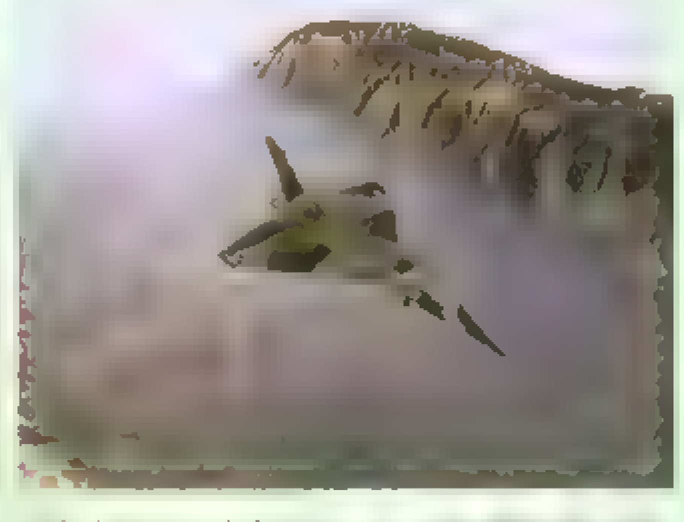
在現實世界中，MiG-29常和西方世界的F-16、F-18相提並論。然而，藉著前蘇聯獨樹一格的科技水平，MiG-29在近戰時甚至佔有更多的優勢。機上配備的紅外線追蹤系統，可以讓MiG-29無聲無息的接近敵機，給予致命的一擊！在遊戲中，40個危機四伏的任務，將帶你到內亂動盪的緬甸、情勢混亂的俄羅斯，或是世界油庫的中東，對付自大的西方陣營，任務的類型以空中攻防戰為主軸，也包括了空中攔截任務，充分發揮MiG-29的戰術特性。在任務中，你也有機會飛飛西方的F-16，和MiG-29並肩作戰，或是捉對廝殺。知己知彼，百戰百勝嘛！



MiG-29的友機



連歐洲先進的戰機都會在遊戲中出現喔！



精緻的地景及雲霧表現

「MiG-29支點式戰機」使用Novalogic第三代的繪圖程式，並配合全新的六自由向度數學運

算模型（簡稱6DOF），在一般支援MMX的電腦上即有相當不錯的畫質表現，若配合3DFX晶片，流暢的畫面更新率及畫質會讓你大吃一驚！

在《米格-29支點式戰鬥機》方面，Novalogic則請到了Yuri Prikhodka來參與設計的過程。Yuri則是前Mig-29、Su-27、Mig-31測試飛行員與太空人，本身則累積有2800飛行時數並架駛過32種不同的飛行器的經驗。有了John、Yuri及洛克希德馬丁公司這些專業人員參與遊戲的設計，使得飛行模組、航電表現及座艙顯示都比起以往的遊戲來說有更接近真實狀況的表現。MiG29的招牌動作Cobra和Tailslide都可以在遊戲中實際演練。







蘇愷27的英姿



▲真實的艙內視角

▼目標摧毀在即…戰績再添一筆



優越的近戰纏鬥能力

[illegible]

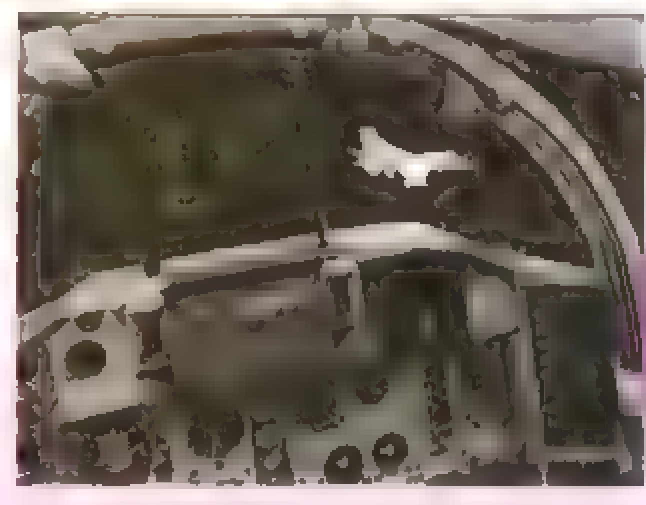
各位玩家在操控時，能確實感覺到和西方戰機截然不同的戰鬥方式，在導體和體型上，甚至引擎的推力上，MiG-29比起它的主要對手F-16都要來的大，因此它的主要任務就是空中交戰及攔截。換句話說，當這兩架戰機以高速接近時，F-16憑恃在高速時較優越的運動能力，有較高的機率可以咬住對方的機尾，可是當雙方以低速作空中纏鬥時，MiG-29將佔有較佳的優勢，這對飛慣了西方戰機的玩家來說，將是絕佳的挑戰。

IBS上決一死戰

NovaLogic將同時發行「F-16全方位戰隼」，和「MiG-29支點式戰機」。屆時這兩套產品和先前發行的「F-22猛禽」可以同時在Novaworld.net上的IBS（Integrated Battle Space整合性戰術空間）作東西陣營的大對決。這也是這兩套遊戲和市面上一些只能和同型戰機連線對打（自己人打自己人？）的產品最大的不同。由於兩架戰機所擅長的攻擊方式不同，各有其優缺點，誰勝誰負還在未定之天。唯有發揮己長，才是致勝的關鍵！



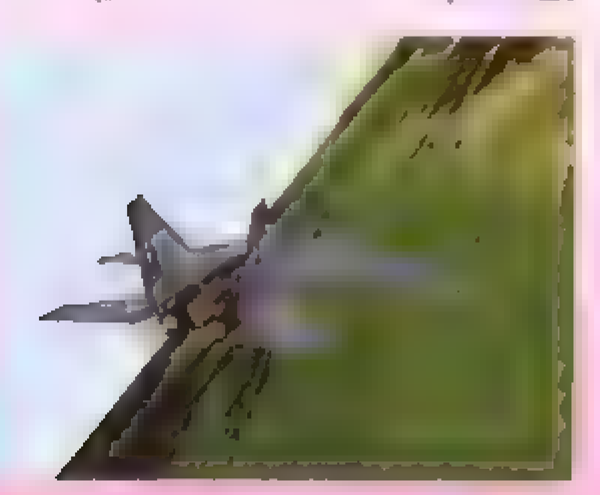
MiG-27在天候不佳時巡航



一台F-16掠過前方，是敵是友？

各位堅貞的革命同志，準備好殲滅那些資本主義信徒了嗎？

遊戲支援Windows 95/98、Pentium 166 MMX以上、16 MB記憶體、四倍速以上光碟機及DirectX相容音效卡、顯示卡，並支援以3DFX為晶片的3D加速卡。



MiG-29銜命出擊

模擬城市 SIM CITY 3000

●Pentium 133 ●16MB RAM ●相容DirectX音效卡 ●相容DirectX顯示卡

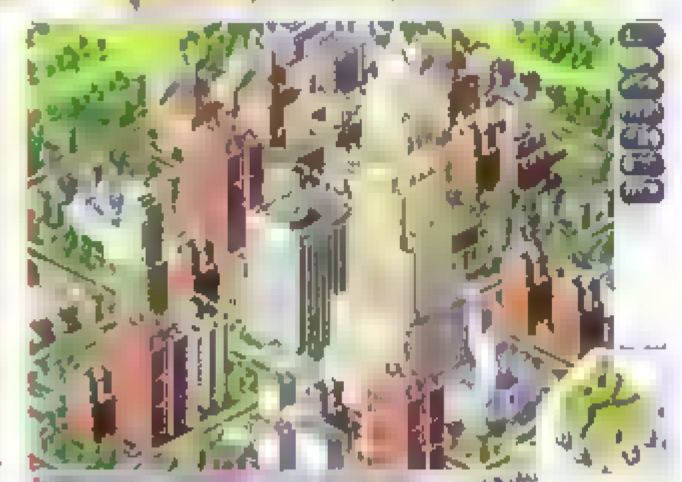
對城市政不滿意嗎？想過過自己當當看一任市長如何？

“模擬城市”從第一代開始便吸引成千上萬的電腦玩者投入城市管理中的行列，然後便是“模擬城市2000”的推出，它的出現仍然造成相當大的轟動！這款遊戲吸引之處在於，玩者手底下的是一個千變萬化的城市，每次重新進行遊戲便面臨新的挑戰，沒有固定的規則可以讓你參考，如何讓你的城市變成大都會。

這套遊戲讓你覺得電腦上面的城市跟你居住的城市沒有什麼不同，更讓人興奮的是這座城是將隨著你的呼吸脈動而跟著變化。由於“模擬城市2000”大受歡迎，後來還為這套遊戲又推出了“SimCopter”和“Street of Sim city”。讓玩者可以開直昇機在你親自設計的城市上空瀏覽，或開車在城市中四處看看。

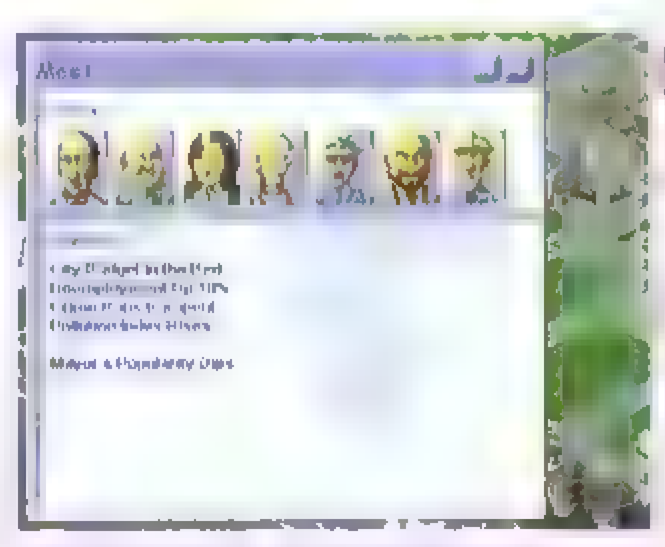


設計屬於您自己的建築物



完全圖形化介面、輕易管理您的城市

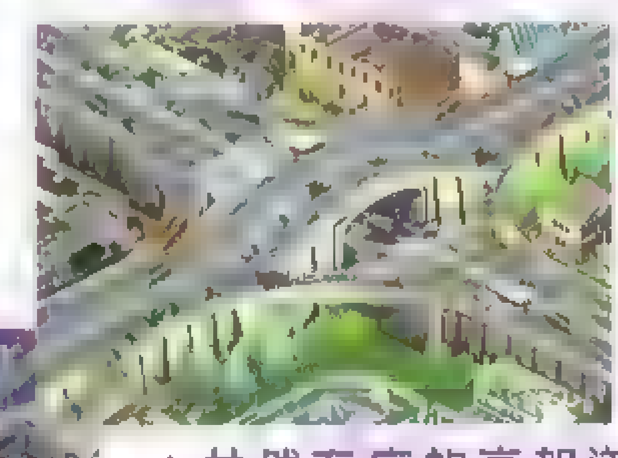
了解民意才是上上之策



聽取相關市政顧問會議的建議

MAXIS為了讓城市更活潑和更接近真實的都會，經過各種資料的收集和參考各方面建議，決定再推出“模擬城市3000”。這次的推出為了讓市長(玩者)跟市民更具有互動關係，所以加入了相當多的現代大都會經常發生的市政問題和情況。這些情況要如何解決就看玩者的政治手腕了。

“模擬城市3000”雖然不用透過選舉來選市長，但是玩者的市政規畫如果相當糟糕，在遊戲中隨時會有人回應甚至抱怨。可別以為你的都市規畫已經完美無缺，管理一座大都會你總會有疏失的地方，要是不聽市民的抱怨甚至請願，一味的特意孤行，首先是市民回離開離開城市，接著是商業人士的抱怨，再來是工業的撤離。最後則是請市長下台，根本不用市議會和市民投票，直接就開除市長，至少這點比真實世界有效率多了。



▲井然有序的高架道路，喧嚷的車潮

◀繁忙的海港，可以望見美麗的舊金山大橋



將城市分建為工業、商業、住宅區

運用策略使市政欣欣向榮

"模擬城市3000"將城市區分成住宅區，商業區和工業區，玩者可以非常容易的做出都市規劃藍圖，只要地點一畫出之後，隨著時間的變化，你就可以看見市鎮開始成長，工廠建立，公寓興起，商店出現。當你的規畫一步一步實現，市長的驕傲感油然而生，但事情並沒那麼簡單，都市的繁榮帶來相當多的問題，接著才是"模擬城市3000"的重點，玩者如何運用你的行政力量，司法權力，和立法條款，維持一個大都會的成長繁榮，就成爲考驗玩者策略能力的大挑戰了。



隨時可能發生的天災，如龍捲風

天災與人禍讓遊戲更具人性化

"模擬城市3000"除了人爲的因素外，還有天災、地震、龍捲風、洪水和最流行的飛碟綁架案，都讓你的都市管理更加的困難，或者說更加的真實有趣，你可以在這些天災來臨之前發佈警報，頓時之間整個城市會變成無人敢在街上閒晃，等待警報消失。但是可別亂用警報系統，因爲放羊小孩的效果會出現，沒人願意再相信你的警告，到時損失的不只是財產還包括你的名聲。這些天災中最有趣的就是飛碟綁架案，一艘飛碟飛過螢幕，接著你也不曉得它在那裡，若沒有抓走人算是相當幸運的事情，要是有人被抓走表示你對市民重視不夠。又會有人痛批你，人禍加上天災，讓這個遊戲更加有趣和人性化。

可興建著名的地標

"模擬城市3000"爲了獎勵你的都市經營，將提供全世界不同的地標供你興建，像是自由女神像，巴黎的艾菲爾鐵塔，倫敦的大笨鐘…等等都會出現在建設選單中供你興建。但這是有選擇性的興建，只能建十座代表性地標，想要興建那一個著名的地標呢？這個決定權就操在你手上，無論你選擇那一個著名地標，你的市民都會感謝你爲城市做的努力，當你的市民覺得你相當盡力時，他們會幫你興建市長之家，這個榮耀可會讓你雀躍三分，一瞬間所有的努力都有了代價，當市長真好



自由女神像　克萊斯勒大樓

台灣著名的中正紀念堂將會在中文版裏出現





中文版值得期待

不管眞實世界中的市長選擇的花招，像是抹黑、謠言、緋聞、口水戰都成了這次選舉的重頭戲。在"模擬城市3000"中你就是唯一的市長，至於要當個最佳市長或者被市民開除的市長，就完全看你的表現了。將"模擬城市3000"的城市完全依照你心中的理想都會規畫，讓它成爲傲人的大都會，秀給你的朋友看，到時你就可以大聲說：「我才是最理想的市長，我知道什麼才是眞正的市政！」。

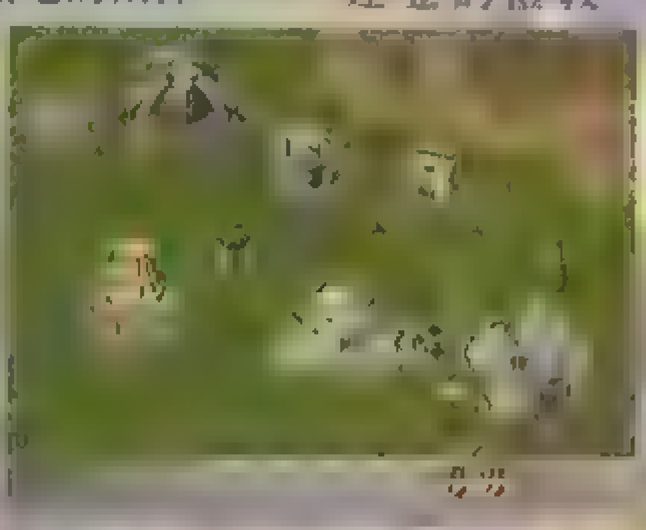
這一次"模擬城市3000"也將出中文版，其中並包含臺灣有名的地標：中正紀念堂、國父紀念館…等，購買英文版的玩家也有優惠的升級方案！請眾玩家們拭目以待。

中文版中可建造的台灣地標，如國父紀念館中正紀念堂，讓人倍感親切



以下的狀況很可能是未來人類生活的縮影

一顆巨大的隕石在經歷億萬光年的長途跋涉之後，直撲地球而來，各國首腦召開緊急會議，將是以毀天滅地的核彈一一送上太空，打算將目標分解成宇宙的灰塵，然而，任務失敗了…



被擊中的隕石化成無數碎片，其中一塊直中地球，人類史上最劇烈的異變跟著產生，所有歷史的成就、遺蹟在短時間內完全消失，可用的物資幾乎全都毀滅，地殼發生變動，所有生物，包括所謂的萬物之靈－人類，只有一小部份得以生存，世界末日真的來臨了。

人類社會回歸到「物競天擇，適者生存」的最原始時代，長久以來建立的禮教、規範全都蕩然無存，難以想像的互相殘殺持續著。經過長時間的整合，四個不同的種族產生了，他們分別是藍血、反叛者、盜賊和幫兇，各自以藍、黃、紅和綠四種不同的顏色代表著彼此的壁壘分明的種族世界，雖然如此，他們都有著相同的目的，就是在這個殘破社會中建立一個一己統治的世界。



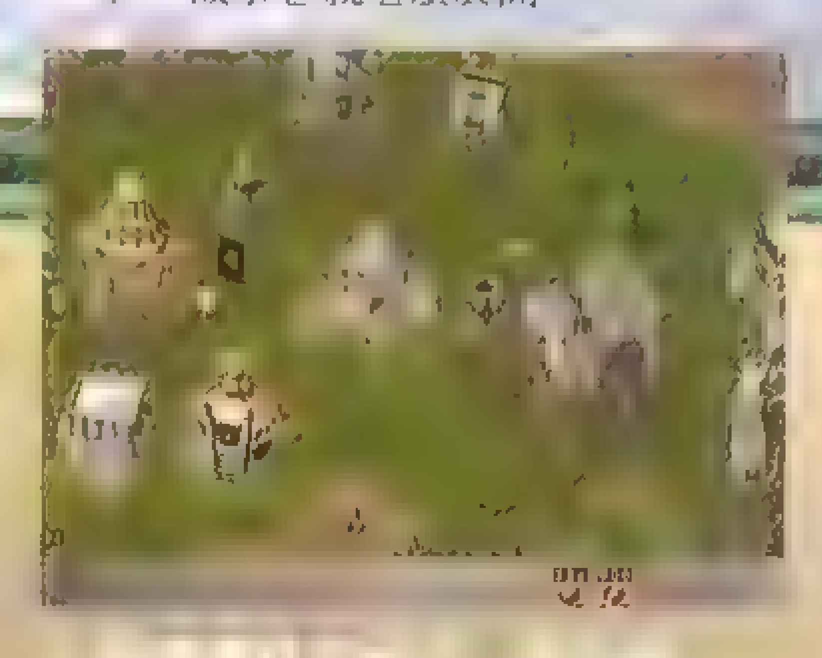
在這個新的世界中，玩家所扮演的正是藍血一族（因為沒有人會願意當什麼幫兇、走狗吧？），其領導者在戰爭中殉難，為了應付來自其他種族的龐大壓力，也為了在這個失序的環境中搶得先機，國不可一日無主，於是新的族長誕生了，當然，故事也就這麼展開…

錯綜複雜的種族關係

「世界末日」有著與世紀帝國類似的遊戲背景，都是「文明發展型」的即時戰略模擬遊戲，玩家必須在與其他種族的競爭下，開發、運用有限的資源，發展農業、科技和軍事，然後建立新的文明社會，再擊敗其他種族，統一人類世界。



但是與世紀帝國不同的是，「世界末日」有四個種族，而且只能選擇其中一種，殺伐味或許沒那麼重，但如果你以為刺激性也因此跟著減低，那就大大的錯了。遊戲中除了四個種族外，還有只懂得收取利益的暗殺團，以及神秘的影子軍團介入，彼此間的關係更顯複雜。



非戰鬥單位的詳細分工

不過，「世界末日」的最大特色並非在此，非戰鬥單位的詳細分工是其他即時戰略遊戲比較少見的部份，遊戲中的非戰鬥單位分成開拓者（settler）、農夫（farmer）、機械工（mechanic）、和建築工（bulider），農夫負責糧食，機械工可以採集金屬並且製造和維修交通工具，建築工除了採礦，還得負責興建所有建築物，並非像世紀帝國一般由平民負責所有工作，隨時可以轉換任務，所以在遊戲一開始就必須搞清楚每一種單位該做的事，才不致於手忙腳亂，也因此遊戲有一定的難度，挑戰性也更高，對戰略遊戲高手而言，可說是最佳選擇，可是，由於單位種類多，玩家也必須花點時間來適應，想要立即熟悉並非容易的事。

至於戰鬥單位則有八種，其中比較特別的是可以兼小偷的弓箭手（archer），與負責與其他種族交涉的傳訊者（messenger），弓箭手可以選擇偷取對手的那一種物資，當然也能夠攻擊敵人，傳訊者能夠在不補充糧食的情況下移動相當長的距離，而且每一單位所耗糧食特別低，只是沒有戰鬥能力。比較特別的是，遊戲中的交通工具只要發展到了一定程度，可以得到兩種飛行單位，包括熱氣球和直昇機，前者當做運輸工具，後者則配置了炸彈，可以支援攻擊。

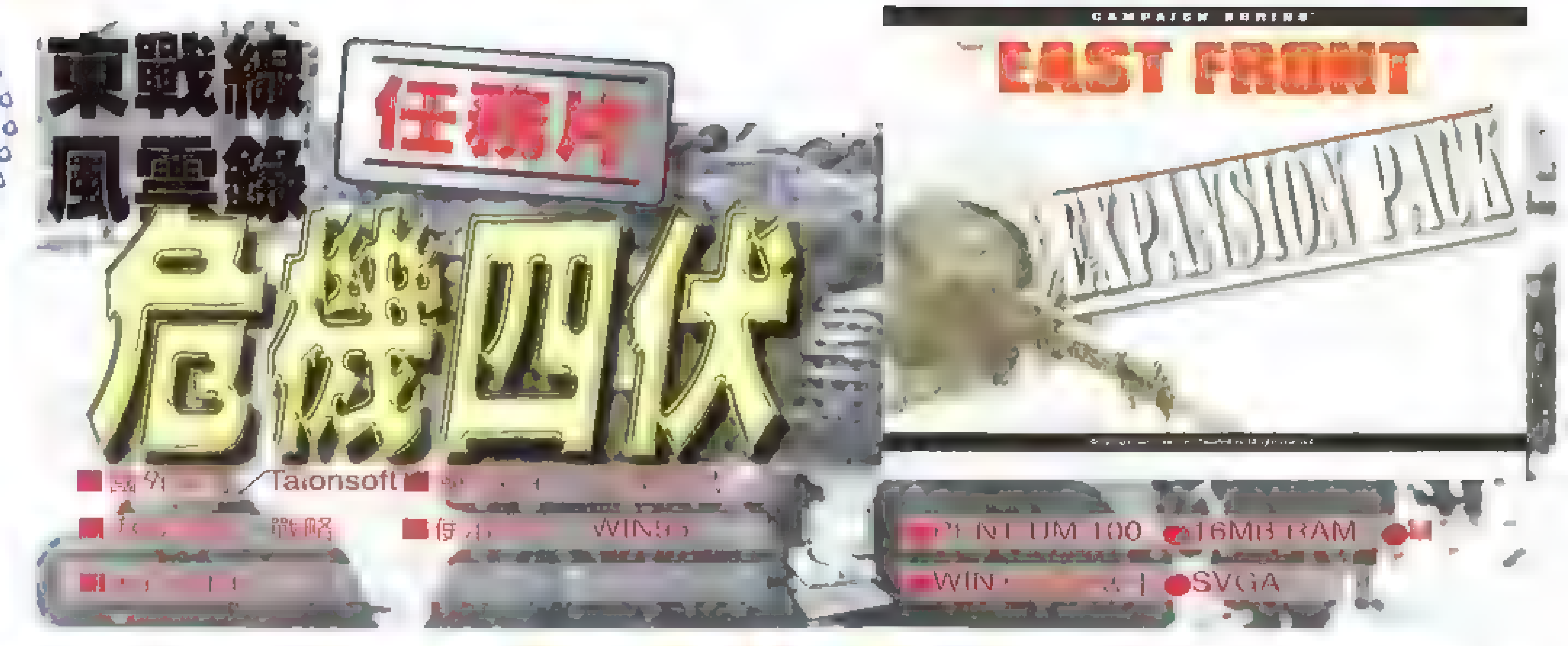


可連線對戰的遊戲模式

既然是即時遊戲，「世界末日」當然也支援連線模式，包括IPX和TCP／IP（最多四人），以及Modem和Serial connection的兩人連線對打，由於工作單位較多，只要能夠熟練地操作，使能有效屯積資源，這也是贏得遊戲的關鍵。

基本上，「世界末日」是一款難度不算低的即時戰略遊戲，對高手來說，正好可以領略喘不過氣的緊張感，至於初學者，或許會好好的試幾天，習慣了各種單位的操作，才能順利完成關卡，跨入即時遊戲的殿堂。





紅鬍子作戰 軸心軍入侵蘇聯系列戰役

以創作歷史戰爭系列遊戲聞名於世的TalonSoft，繼"東戰線風雲錄"獲得廣大喜好戰略回合遊戲的玩家青睞後，再度推出備受好評的任務片—危機四伏，此任務片不僅包括了更豐富的內容，並且更改進了原來"東戰線風雲錄"主程式許多的小缺點，這是TalonSoft自開發東戰線風雲錄以來，第一次推出官方版的任務片，遊戲描述二次大戰時期，德軍閃擊戰成功後，同盟軍寸土寸金，浴血保衛入侵的精采過程。



[illegible]▲

六個新盟國投入 [illegible]

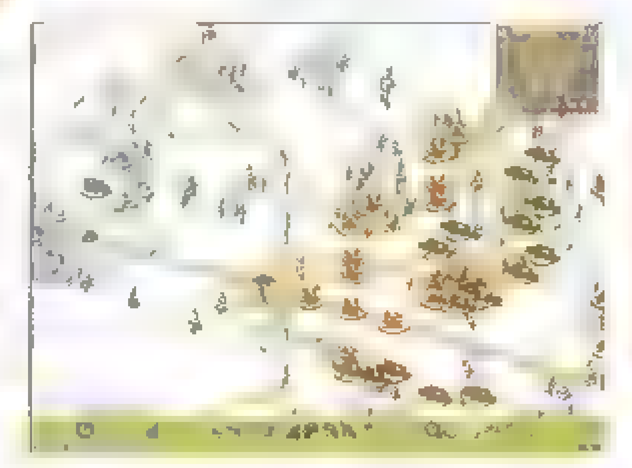
危機四伏中包含許多史上著名的激烈戰役，此外並有6個國家新加入戰局，包括波蘭、匈牙利、芬蘭、斯洛伐克、義大利與羅馬尼亞等國。玩家在遊戲中可以選擇扮演軸心國或同盟國中的任何一國，帶領本軍與友軍，在火線上衝鋒陷陣，危機四伏是個典型的戰略戰術遊戲，在美國自從上市以來，廣獲各地戰迷們的迴響，並成立東戰線風雲錄新任務俱樂部。1941年6月22日黎明破曉前，蘇聯西邊便傳來陣陣軍隊行軍的嘈雜聲，這一天德國獨裁者希特勒開始踏出實現夢想的第一步，也就是代號巴巴羅薩，又稱為紅鬍子作戰的征服蘇聯之路，本任務片中極盡忠實地描述德蘇雙方會戰以及各盟國軍團之間的對戰，東戰線風雲錄任務片可說是描述二次大戰各盟國軍團之間細膩生動最完整的遊戲軟體，玩家可以經由極爲考証的遊戲內容，了解德軍優秀將領如何帶領水準參差不齊的軸心國成員眾多軍團的閃擊過程，也可以了解到同盟國如何歷經戰爭最低潮，節節敗退後在史達林格勒反敗爲勝的精采結果。



▲1941年6月[illegible]，德[illegible]頭的戰役。

6個新加入的大型會戰 與五十個新的單軍戰役

危機四伏的遊戲核心是由50場發生在東戰場上的著名戰役所組成，另外還包括許多著名的會戰，玩家可以扮演軸心軍或同盟軍指揮坦克裝甲部隊，隨著不同的地形地勢，運用不同的截擊戰術，以求得戰役的勝利，每場戰役之間都是根據歷史實際發展設計而成，玩家在贏得每場戰役之後，經驗值會有明顯的提升，並且有授勳的儀式，一般說來當您玩過10幾場戰役後，若作戰成績不錯，階級便可由少尉晉升爲上校，職務由排長升爲旅長或師長。當然對戰過程中，爲了維持最高的兵力品質，有些戰場允許玩家補充兵員，以提升戰力。



◀匈牙利的裝甲部隊正[illegible]紅軍部隊[illegible]

除了激烈的對戰模式之外，玩家也可以選擇50場小型歷史性戰役，看看自己的領導統御是否能夠順利地在戰場上指揮調度，這些小型歷史戰役包括大型的區域爭奪戰，另外也包含一些街道或高地等戰略要地的爭奪戰。。除此之外，遊戲為了讓玩家創造自己的歷史戰場，也特別內附了一套完整的戰役編輯軟體，以供使用者盡情發揮，這套功能強大的編輯軟體包含了300種以上排級單位的武器與裝備，能充分顯示出戰場的逼真與細緻程度。

▲同盟軍正在進行授勳儀式，

義大利好不容易獲得勝利，軸心軍正進行授勳儀式。▲

由於每場戰役的大小都非常的大，初次進入遊戲的玩家往往會不知所措，所以在本任務片中，增加了一個"複雜度"的提示，玩家可以根據戰役的複雜度大小，來決定進入那一場戰役，類似這種體貼玩家的小地方，可以在遊戲其它地方直接感受TALONSOFT在操作介面上的用心。另外由於參賽國眾多，玩家往往會搞不清楚那一部隊是友軍還是本軍，所以TALONSOFT在遊戲介面上亦增加了國旗底盤的處理，在任務片中，部隊的底盤不再是一個單調的色塊，而是一片印有各國國旗的底盤。

廣闊的戰場視野



◀縮小之後的地圖放大，[illegible]

遊戲中提供了2D與3D的顯示模式，並有放大與縮小的顯示功能，尤其是在3D最大模式之下，玩家甚至可以清楚看到該兵種的詳細描述與戰場的地理特徵，例如樹林、壕溝、橋樑、鐵路或建築物等等。TALONSOFT對於畫面的處理，尤有過人之處，任務片中的戰場的繪製，都是出自於名家手筆，而且支援1024×768高解析度與16百萬色的高彩模式，讓玩家在大戰場上調度軍隊時，擁有更寬廣更自由的視野。



多人連線對戰



▲游擊作戰在東線戰場上是令人最害怕的死亡武器。



▲東戰場上初期的作戰場面，紅軍真的以馬匹與長刀來抵抗德國裝甲雄師

由於同類型的戰略遊戲大多沒有提供連線對戰，這也是玩家常常引以為憾的部份，而可在東戰線風雲錄裏，就針對連線對戰進行功能的增強，TalonSoft在這款遊戲中提供了多種連線對戰模式，包括序列埠連線、數據機對數據機、e-mail連線對戰，另外也包含了IPX，TCP/IP連線協定的對戰，最多允許16個玩家同時在網路上連線廝殺。

▼捷克的裝甲部隊正進行後勤補給作業。

▲軸心軍佔領地的鐵路線是前線軍團的補給動脈，最易受游擊隊偷襲

▲軸心軍最令人矚目的鬥學將領，您要扮演那一個?

東戰線風雲錄自從在台推出上市以來，就普獲玩家肯定，遊戲畫面與考証的程度更是獲得國軍陸軍官校與工兵學校的團體訂購，作為作戰模擬教材。現在東戰線風雲錄任務片的推出，更是補足了整個東歐戰場上，裝甲坦克作戰的精采過程，東戰線風雲錄與其任務片可說是令人眼睛為之一亮的經典之作。對於歷史戰爭有興趣的玩家們，當然不能錯過這款極具口碑的經典遊戲，至於對音效特別挑剔的玩家，絕對讓您猶如置身於實際的東歐戰場上。



還記得上一個暑假"搶救雷恩大兵"這部以二次大戰西戰線為背景的電影嗎？就是這部電影讓全世界許多人們再度回憶起當初驚天動地的諾曼第登陸戰役，電影演完後，隨之而來的就是許多以西戰線為主題的相關電腦遊戲，當然最令人矚目的便是以戰爭遊戲著名的TALONSOFT所出品的WEST FRONT—"西戰線風雲錄"這款遊戲

▼眾多著名的參戰國指揮官，想要扮演那個呢

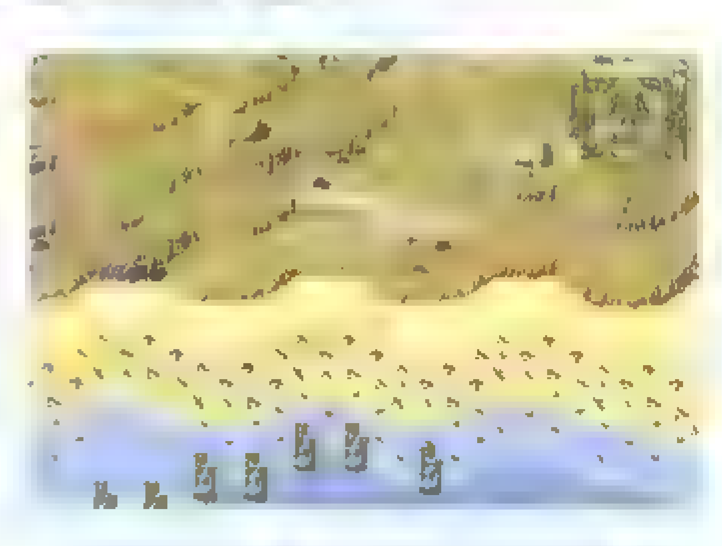


自從去年"東戰線風雲錄"立下了戰爭回合遊戲的里程碑後，TalonSoft便開始構思西戰線風雲錄的內容，當然許多東戰線的程式小問題必需改進之外，許多戰爭迷們的具體建議也不容忽視，除此之外，由於西戰線的幅員廣大，從北極圈的挪威，往下延伸至歐洲、地中海、以至於最荒蕪的北非戰場，可想而知TalonSoft必需針對這麼多的不同戰場環境，修改遊戲引擎核心與增加若干兵種，讓遊戲更為接近戰爭史實。

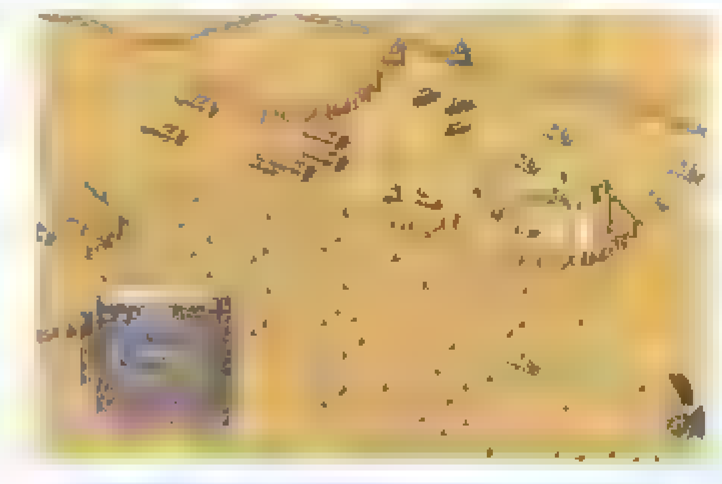
▼滑翔機部隊在遊戲中扮演著後方合圍的角色。



西戰線風雲錄中包含眾50場歷史戰役與7個大型會戰，TalonSoft的開發總監BOB MCNAMARA表示開發小組花了許多精神在實際場景的研究考証，包括義大利地中海特殊的沿岸地形，北歐的湖泊地形，與北非無垠的沙漠地形等等。"兩棲作戰"在西戰線中也佔了很重要的一環，所以必需將淺灘、岩岸與障礙物等地形都整合到場景之中。除此之外，玩家在進行兩棲登陸作戰時，也可以同時運用戰艦的砲火支援，以達到更好的登陸效果，不僅如此，空降部隊兵種也包含在遊戲之中協同作戰。



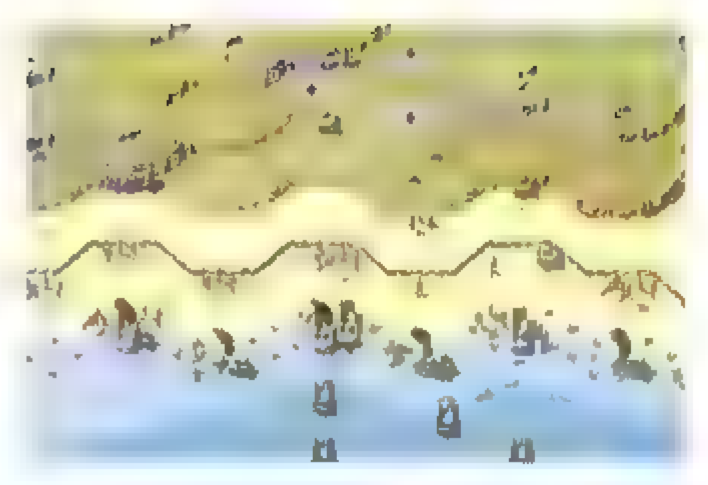
▲戰場地形顯示德軍已在海岸部署多重的防禦工事



▲細緻的北非戰場地形，甚至可以看到沙漠中的碎石塊。

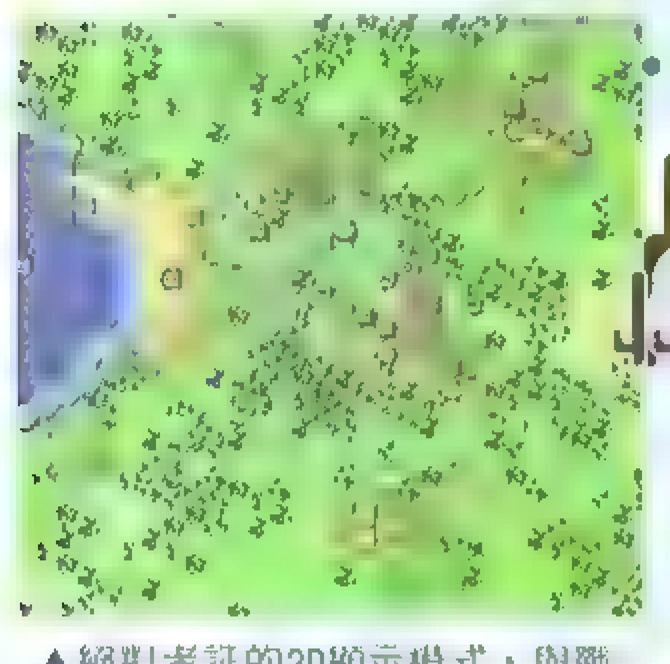
北非戰場：煙霧瀰漫的坦克消耗大戰

西戰線風雲錄內包含許多著名的北非戰役，包括美軍、英軍、德軍與義大利的坦克軍團，此外也有其它的盟國加入戰局，包括自由法國、維琪法國、希臘、南斯拉夫、挪威、比利時與荷蘭等國，遊戲內包含50場大小戰役與7場大型對戰（CAMPAIGN），這些對戰包括著名的阿登戰役、諾曼第登陸、西西里登陸與北非坦克大決戰等等，玩家將在每一場對戰中，由營長階級開始帶領部隊，一直打到戰役結束為止，過程中玩家的經驗值將持續累積，獲得戰功後還可以獲頒勳章並逐步晉升階級。除此之外，遊戲核心也針對連級單位增加許多不同的控制能力，並且在連線對戰的人數上，



▲只要輕按滑鼠鍵，便可輕易地移動大部隊

增加為16人，如此一來遊戲將初期將直接支援對戰模式之下的師級部隊作戰，這時戰場上共有16個玩家（也就是16個營）的兵力在同一戰場上作戰。



▲絕對考証的2D顯示模式，與戰棋實際推演的感覺一模一樣

逼真的戰場地圖與玩不玩的戰役

TalonSoft戰役遊戲中的2D畫面，可以說是業界戰爭遊戲中表現得最傑出的，雖然操作介面仍然有點複雜，但是所有的戰爭遊戲都大概都是這個樣子，TalonSoft的遊戲還算是比較簡潔的一類，與東戰線風雲錄不同的是玩家可以關閉西戰線風雲錄中的單位移動過場動畫，以增加遊戲的流暢度，另外玩家也可以選擇單位被選定時的顏色。

另外西戰線風雲錄遊戲也包含一個大禮，玩家不僅可以經由戰場編輯器來產生自己特色的戰場，此外遊戲引擎也可以特地為玩家以隨機方式，創造對戰場景，夠酷吧！可想見的是除了內建的諸多戰役外，將有多到很可怕的遊戲場景供玩家們與超強的電腦人工智慧廝殺，TalonSoft累積了這麼多年的戰爭回合遊戲經驗，這次西戰線風雲錄的推出可以說是再次奠定了TalonSoft在戰迷心中的偶像地位。



▲1940年5月德軍發動著名的鐮割作戰後，在幾星期之內便攻進了巴黎。

200多頁原版說明書 包含近百頁的軍種資料

慘烈的諾曼第登陸已經成為歷史，但在登陸過程中最俱優勢的DD坦克，是否也能在遊戲中充份表現出來？答案是肯定的，遊戲中兩棲構造與形狀也非常逼真。隨著西戰線實際作戰需要，遊戲內也增加了許多技術性的軍種，例如傘兵空降師與登陸滑翔機部隊等等。遊戲的人工智慧也針對前線指揮官作戰細節作了許多更合理的改進，尤其是遊戲內所附的超過200頁原版說明書中，其中更包含了近百頁的軍種詳細資料，這樣更能有效的幫助玩家們輕鬆地掌握部隊的實際作戰資料。再者，可以由TalonSoft陸續推出的遊戲中看到，TalonSoft的每一款遊戲幾乎都持續地推出更新版，這也說明TalonSoft對於戰爭回合遊戲的承諾。在西戰線風雲錄中，我們可以看到TalonSoft已經將之前所有的大小問題都做了確實的改進，我們也因此更期望這款遊戲能於3月份如期在台上市。

▼部份法國的散兵游勇仍在抵抗德國鐵騎的侵略。

▲盟軍指揮官成功抵抗軸心軍的進攻，獲得受勳。

獵鷹4.0

FALCON

●PENTIUM 166 ●32MB RAM ●MOUSE
●WIN相容音效卡 ●SVGA

萬眾期待 轟動登場

由Sony旗下的美國Psygnosis遊戲軟體公司所設計的《保羅紐曼冠軍車隊》（Newman/Haas Racing），是以真實世界的Newman/Haas車隊為主題的一款賽車模擬遊戲。

玩者在遊戲中可以選擇18位當今世上最優秀的CART系列賽車手，如Michael Andretti、Scott Pruett（Indy大賽中的名人）、Andre Ribeiro……等等。比賽的地點有密爾瓦基（Newman/Haas的主場）、休士頓（Newman/Haas所策劃的1998 CART賽季舉行地點）、以及加州長灘等11個世界知名的賽道。由於Psygnosis是直接和Newman/Haas的跑道設計小組合作，因此便能得到許多第一手的資料，因此玩者在遊戲中所玩到的休士頓跑道，在現實世界中甚至還在整修中，要等到1998 CART賽季展開後才會開放。

本遊戲所採用的是Psygnosis獨家專利的Formula 1圖形成像引擎，這是該公司為賽車模擬遊戲所特別設計的程式引擎，能夠真實地展現出賽車的聲光效果與物理特性。遊戲是以CART系列車賽為背景，由玩者扮演Newman/Haas旗下的優秀車手，如Michael Andretti與Christian Fittipaldi，您必須依照與真實世界相同的CART賽程，為自己、車隊和老闆獲得最高的榮譽。

遊戲本身支援640×480的解析度與高彩模式（可顯示65000種顏色），如果玩者的配備夠高檔（CPU不是重點，最好是要有3D加速卡），就可以享受800×600下的高彩模式畫面，而且每秒仍能以30個畫格的速度更新畫面，使得畫面看起來十分逼真、流暢。

▲飛機起飛時千萬要小心

◀遊戲爆破場面震撼人心

由於本遊戲是以最真實的層面呈現賽車運動，因此在遊戲中，玩者的車子是肯定要進Pit Stop調整或修理的（除非您想要把車子開到報廢），從來沒有一款賽車遊戲能像本遊戲般，以細緻而真實的畫面顯示出Pit Stop的功能和動作。您可以在Pit Stop中針對車子的表現和跑道的特性，做更進一步的調整。

除了多種視角的攝影機外，本遊戲另外還有一個會自動變換視角的「撞車攝影機」。在本遊戲中，只要玩者和對手發生了撞車，即使只是擦撞，就會立即切到撞車攝影機，讓您完整地看到整個發展過程。更酷的是車輛追撞後造成零件和機組的崩解，這些掉落在路面上的殘骸也是真實的，後者如果撞到這些東西，它們就會飛起來並干擾視線。

遊戲本身支援各種網路連線對戰模式，最多可以讓8位玩者透過網路同台競技。光碟片中除了遊戲程式之外，還附上了詳細的遊戲中的車隊、車輛、選手以及跑道的各項資料，舉凡其歷史、事蹟、統計數據等都可以查詢得到，可說是CART車壇的多媒體百科全書。



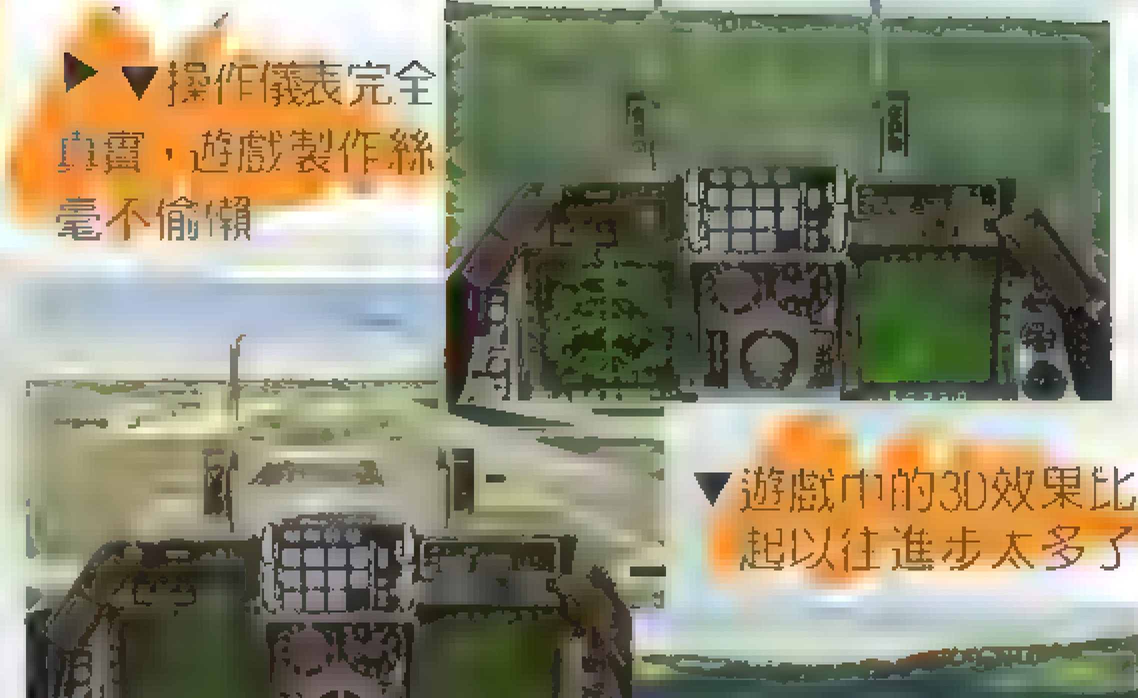
▲遊戲地形場景相當豐富而且真實

十年苦學磨劍 能劃精緻極品

「這套產品相當於十年飛行模擬經驗的累積。」里昂表示「大部份是軍用飛機方面，特別針對F-16。我花了五年的時間，為飛行員設計及製造真正的多玩者空戰模擬系統。當我們完成的時候，一個使用電腦、螢幕、搖桿和節流閥（總價約十萬美元）飛行的飛行員，有90%神似坐在一個價值三千萬美元的駕駛艙裡。」

「根據我以前的經驗，」里昂稱曰說：「我們將發展過程分成四個部份，並且分別進行各部份。由於大部份的技術變遷是在繪圖方面（尤其是3D加速卡的進步），因此我們可以將遊戲的這個部份獨立出來，並且繼續發展。

「但是，我們未料想到的最大問題是，如何讓這個遊戲也適合初學者。當我第一次試著將雷達和射控電腦設計得較容易使用，而且較類似動作遊戲，結果被直接打了回票—太難了，因此我們必須重新設計。但是最後的結果正是我們所要的：一個初學者也能學習並了解的模型，同時又具有足夠的精細度，讓硬底子的玩家也能感到滿意。我們清楚地區分二者，好讓玩者能夠學習這些系統，發揮最大的功能。」



▶▼操作儀表完全真實，遊戲製作絲毫不偷懶

▼遊戲中的3D效果比起以往進步太多了

「波特．波納尼提供我們許多非機密資料，而且也向我們說明所有我們不完全明白的東西。航電系統的功能設計盡可能接近真正的飛機。如果你使用Thrustmaster F-16搖桿和節流閥，你可以設定它的按扭，讓它的功能和真正的飛機一模一樣。」

多種遊戲模式刺激腎上腺素

立即行動 INSTANT ACTION

《捍衛雄鷹4.0》提供四種不同的遊戲模式，以配合你在任何時間內的破壞傾向。

如果想要刺激腎上腺素，「立即行動」(Instant Action)就是你該去的地方，這是一個純粹的幻想樂園。你的飛機配備無限量的武器，而且有無窮無盡的敵機圍繞在你四週。沒有人能夠永生不死，因此你只管儘可能地取得分數，並且盡你所能地活下去。

纏鬥 DOGFIGHT

「纏鬥」(Dogfight)是多玩者選項的基地。《捍衛雄鷹4.0》從一開始設計時，即將網路和網際網路遊戲考慮在內。標準的辦公室網路最多可支援十六名玩者，而在網際網路伺服器上，則可以有166位玩者進行作戰。另外一方面，如果你無法找到這麼多的人類玩者齊聚一堂，也可以拉幾個電腦人工智慧飛行員進來湊數，組成中隊或全面自由混戰。但是你不必進入「纏鬥」選項中，也可以進行網路遊戲。另外兩個模式都支援網路遊戲。

戰術作戰 TACTICAL ENGAGEMENT

「戰術作戰」(Tactical Engagement)是任務製造區，你可以創造自己的戰役，並控制《捍衛雄鷹》的每一個層面。事實上，教學任務就是使用「戰術作戰」設計出來的。將武器負載、飛機位置、航向及速度、地面及空中目標任意組合，即可創造出一次獨特的飛行。

會戰 CAMPAIGN

最後，但也絕對是內容最為廣泛的模式，就是「會戰」(Campaign)模式，這是本模擬遊戲的真正精髓所在。《捍衛雄鷹4.0》的會戰是即時戰役，發生在朝鮮半島。有趣的是，由於遊戲內容的政治敏感性，這個遊戲在韓國和中國大陸都被禁售。在會戰系統核心中，是一個即時的戰略戰爭遊戲。引擎不斷地評估情勢，並從各方面指揮戰事的進行。雙方選擇自己的目標，並找出完成目標的最佳方法。空中及地面部隊經過協調，玩者必須成為其中的一部份

電子戰場 ELECTRONIC BATTLEFIELD

目前該公司已經開始設計電子戰場(Electronic Battlefield)的下一套作品。這個世界可能會支援多種不同種類的載具，其夢想則是建立一個線上世界，玩者可以參與一場進行中的戰爭，無論是個人加入，或是組隊加入，或以小隊或中隊的編制加入。



成為保羅紐曼旗下的賽車手

▲畫面非常寫實，並且有[illegible]

▲不小心撞上[illegible]，小心會著火喔！

由Sony旗下的英國Psygnosis遊戲軟體公司所設計的《保羅紐曼冠軍車隊》(Newman/Haas Racing)，是以真實世界的Newman/Haas車隊為主題的一款賽車模擬遊戲。

玩者在遊戲中可以選擇16位當今世上最優秀的CART系列賽車手，如Michael Andretti、Scott Pruett(Indy大賽中的名人)、Andre Ribeiro…等等。比賽的地點有密爾瓦基(Newman/Haas的主場)、休士頓(Newman/Haas所策劃的1998 CART賽季舉行地點)、以及加州長灘等11個世界知名的賽道。

本遊戲所採用的是Psygnosis獨家專利的Formula圖形成像引擎，這是該公司為賽車模擬遊戲所特別設計的程式引擎，能夠真實地展現出賽車的聲光效果與物理特性。遊戲是以CART系列車賽為背景，由玩者扮演Newman/Haas旗下的優秀車手，如Michael Andretti與Christian Fittipaldi，您必須按照與真實世界相同的CART賽程，為自己、車隊和老闆獲得最高的榮譽。

由於本遊戲是以最真實的畫面呈現賽車運動，因此在遊戲中，玩者的車子是肯定要進Pit Stop調整或修理的(除非您想要把車子開到報廢)。從來沒有一款賽車遊戲能像本遊戲般，以細緻而真實的畫面顯示出Pit Stop的功能和動作。您可以在Pit Stop中針對車子的表現和跑道的特性，做更進一步的調整。



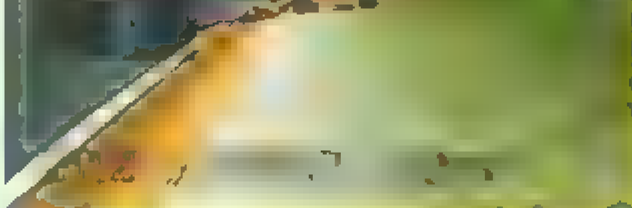
▲遊戲中還可拆裝各種零件

除了多種視角的攝影機外，本遊戲另外還有一個會自動變換視角的「撞車攝影機」。在本遊戲中，只要玩者和對手發生了撞車，即使只是擦撞，就會立即切到撞車攝影機，讓您完整地看到整個發展過程，更鮮的是車輛追撞後者造成零件和機組的崩解，這些掉落在路面上的殘骸也是真實的，後者如果撞到這些東西，它們就會飛起來並干擾視線。

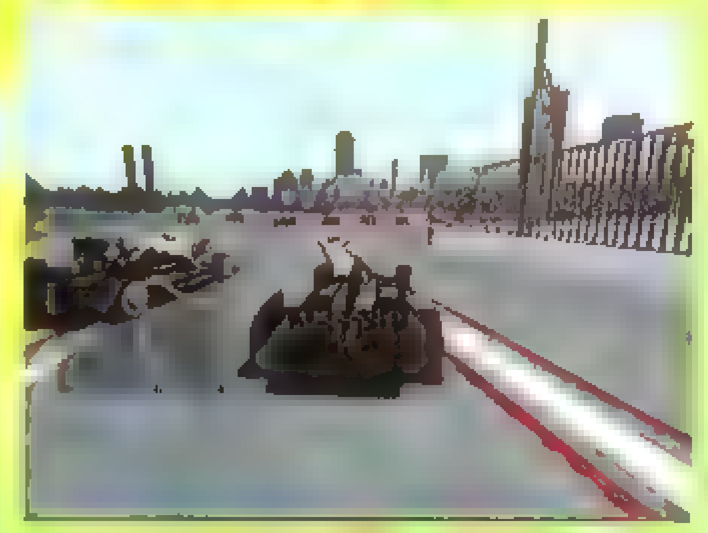
遊戲本身支援各種網路連線對戰模式，最多可以讓8位玩者透過網路同台競技。光碟片中除了遊戲程式之外，還附上了詳細的遊戲中的車隊、車輛、選手以及跑道的各項資料，舉凡其歷史、事蹟、統計數據等都可以查詢得到，可以說是CART車迷的多媒體百科全書。



▲[illegible]的排序效果也能完全呈現出來



▲衝出跑道了，小心別迷路啊！



▲[illegible]的時間，快到了

天外來襲 THE WAR OF THE WORLDS

■國外發行 GT INTERACTIVE ■國內發行 第三波
■遊戲類型 即時戰略 ■使用平台 WIN 95/98
■發行時間 [illegible]



●PENTIUM 160 ●16MB RAM
●WIN相容音效卡 ●SVGA ●MOUSE

GT INTERACTIVE為天外來襲（THE WAR OF THE WORLDS）百年紀念發表即時遊戲，此套PC上的遊戲是由H.G. Wells的小說以及Jeff Wayne所編最好的專輯所集合而成。

在H.G. Wells的小說科幻[illegible]

GT Interactive [illegible]

Wayne 天外來襲[illegible]

說和Jeff Wayne的[illegible]

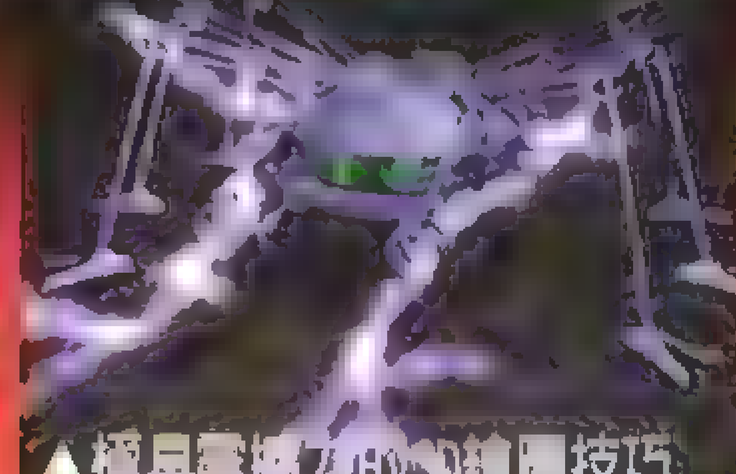
將是一套完全[illegible]

如生的物件加上[illegible]

▲極具震撼力的3D繪圖技巧

栩栩如生的3D精巧物件

「天外來襲」是一個跨世代而且以多媒體的方式吸引數百萬計的[illegible]



▲逼真的火焰、爆炸效果



▲機器人造型圖





▲保衛家園、捍衛國土

有預設的劇本
所有內容完全取決於玩家

[illegible]…之後…遙遠的外太空…在太空中…生命…已接幕的…地球…它們正…它們的故鄉…以及…危機…3月12日之前侵略地球並且要將地球上最強的軍隊…它們的唯一機會…英勇的不列顛軍隊…成功的…戰爭即將開始——

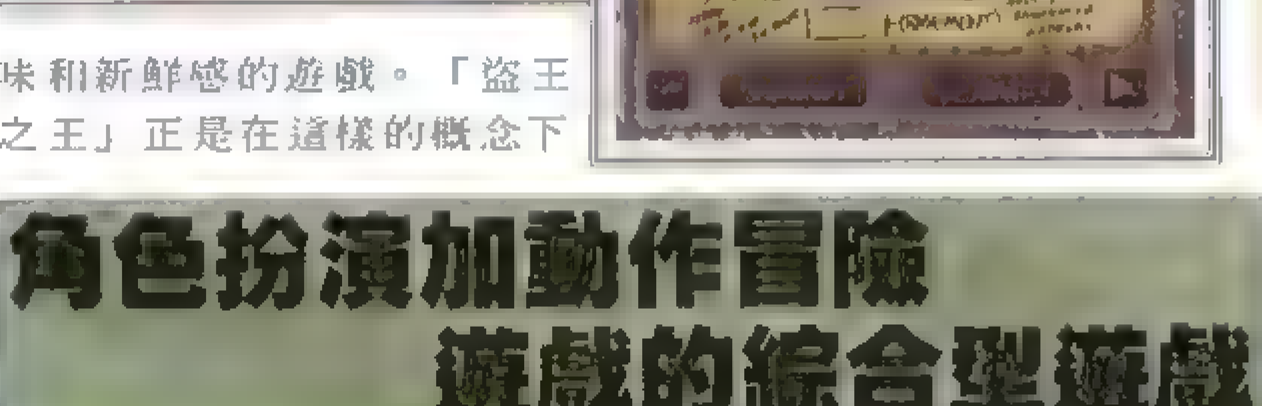


▲造型怪異的機器人



反派角色發陽光大 扮演竊賊第一手

在許多的遊戲當中，玩者往往都是扮演正義的角色，或者是剷奸除惡的角色。事實上，市面上也有一些讓玩者扮演反派角色的遊戲，像許久之前的「極道梟雄」便是一個例子。不過，讓玩者扮演一名竊賊的遊戲可就不多了吧？放眼望去，幾乎是沒有，到目前爲止，市面上似乎沒有一套以此爲主題的遊戲。想當然爾，如果能將這個題材發揚光大，並且配合上精彩的故事劇情的話，必將會是一套頗具趣味和新鮮感的遊戲。「盜王之王」正是在這樣的概念下所誕生的遊戲。不要懷疑，這可是一套百分之百讓玩者扮演竊賊的遊戲。無論是腳本的設計、遊戲介面、武器和裝備的安排，都是爲了讓玩者能夠順利的成爲一名高明的小偷。



◀ 遊戲的任務目標說明

角色扮演加動作冒險 遊戲的綜合型遊戲

這是一套融合了角色扮演和動作冒險的遊戲；爲何有角色扮演的成分呢？因爲玩者將要扮演遊戲中的那名竊賊；而動作冒險呢？玩者必須親自操控遊戲中的主角在3D的立體世界中竊取物品，以及對抗警衛等敵人。

基本上，最近的角色扮演和冒險遊戲，或是3D動作遊戲，都逐漸有融合的現象。「盜王之王」的遊戲方式，是採用關卡制的。玩者將會依序的完成遊戲中所賦予的每一個任務，而在前一個任務中所獲得的寶藏或是戰利品，則可以用來購買一些裝備或是武器，以準備應付下一個任務。說到這些任務，「盜王之王」可是別具巧思。在遊戲中，玩者最好的伙伴（也是唯一的），是一名專門銷售贓物的商人，而他所接下的任務，正是他的伙伴透過特殊的管道，接受其他人的委託，然後由您去盜取。





當然，爲了符合不同程度的玩者需求，「盜王之王」中也有做難度調整的設計。遊戲中的難度一共可以分爲專家級、普通級和新手級。而難度對於遊戲任務的影響，主要著重於取的目標物的難易度。

3D立體世界完全呈現 光影效果超強一流

拜設計小組所創造的超炫3D引擎，「盜王之王」能夠將一個十分細膩的3D立體世界呈現在玩者眼前。同時，透過3D加速卡的支援，光影效果在這套遊戲中展現無疑。從遊戲的設計理念來看，光影效果是相當重要的，因為竊賊必須躲在陰暗的地方。所以為了讓玩者能夠清楚的分辨哪裡是安全的地方，設計人員特地花了很大的功夫處理這個部分的效果。



除了強調光影和3D效果以外，在「盜王之王」中，刻意的強調了音響效果的重要性。在設計小組刻意創造的3D立體音響環境中，玩者可以清楚的聽到人們從哪裡靠近，或是附近的人行走在什麼樣材質的地板上。當您靠近一座由警衛負責看守的房子時，透過警衛所發出的聲響，便可以判斷警衛的距離和方向，這樣便可以比較容易的避開警衛的視線。不過，如果玩者想要享受3D立體音效所帶來的震撼，必須具有一張支援DirectSound 3D的音效卡。



▲武器及裝備的買賣畫面

在「盜王之王」中，幾乎所有的武器和裝備，都是以防禦性質為主，很少有那種可以讓玩者和敵人進行近距離肉搏戰的武器。其中有一些裝備甚至是輔佐玩者進行偷竊時使用的。武器和裝備的取得，一共有兩種方式，其一是在進行任務前購買，就如同前面曾經提過的一樣；另一種方式，則是可以在任務中取得。



開鎖玩法特殊設計 滿足盜王的成就感

「盜賊之王」具有[illegible]的設計，[illegible]於開鎖的部分」身為竊賊，開鎖[illegible]是基本配備，[illegible]簡單的鎖，只需要使用[illegible]種開鎖工具便可以打開，但是某些比較複雜的鎖，可能需要使用兩種開鎖工具才能打開；更複雜一點的鎖，則需要交互使用兩種開鎖工具才能打開。對於竊賊[illegible]，開鎖是一門藝術，如同[illegible]。

▲

[illegible]打[illegible]，[illegible]如何[illegible]中的[illegible]要關鍵。

在進行遊戲之前，玩者可以先選擇進行[illegible]訓練任務。在這個任務中，將會教導您如何[illegible]藏在陰影中不被敵人發現，以及如何[illegible]聲響、辨識地面的材質，[illegible]選擇適當的路線，以發出最小的聲響。最後，這個訓練任務還會教導您戰鬥的方式。在您通過訓練後，您便是一名合格的竊賊了！



▲

◀▲







■國外發行／SIERRA ■國內發行／第三波
■遊戲類型／策略 ■使用平台／WIN95/98
■發行時間／二月





●PENTIUM 90 ●16MB RAM ●MOUSE
●WIN相容音效卡 ●SVGA

凱撒大帝統羅馬 美麗世界好精彩

模擬城市羅馬版，是一般人對《凱撒大帝》系列遊戲的印象，這個可以說是Sierra公司金字招牌遊戲的《凱撒大帝》系列，在受到廣大玩者的喜愛與好評後，便不斷推陳出新，現在更進一步推出了第三代。《凱撒大帝3》（Caesar3）（以下簡稱凱撒3）不但畫質更加細緻，遊戲內容也更具深度

在遊戲中，玩者所扮演的是一位傑出得不得了的市民，於是羅馬皇帝一凱撒恩賜給您一筆錢，命令您到他指派的地點建立一個完善的城市。只要您達成凱撒規定的目標，諸如人民數量到達多少、繁榮率到達多少…等等，凱撒就會讓您昇官晉爵，並



指派您到下一個地點去爲他開疆擴土，遊戲最終目標是成爲羅馬皇帝。

當您到達皇帝所指派的地點後，便可開始一展長才，運用自己的睿智，建立一個充滿希望、快樂的城市，以吸引更多人移民進來定居。遊戲一開始，您就可以運用那一筆錢，爲城市做些基礎建設，如住宅區、農業區、工業區等等，等到雛型出來以後，再祭出「低稅率」法寶，不一會工夫就看到一群群百姓拉著一車車的家當移入您的領地，在住宅裡搭起帳篷來，並到附近的工作場所做工賺錢。



五大神明真身 一覽天下人

在遊戲中，誠心供奉五大眞神是件很重要的事！別以爲建設幾座神廟滿足人民信仰需求就沒事了，如果您沒有經常舉行大行慶典來取悅神明的話，諸神是會生氣的！祂們生起氣來簡直比凱薩還要恐怖百倍，凱薩對您的滿意度降到30以下時，只不過會派大軍把您滅掉罷了，可是五大眞神一旦生起氣來可不得了，愛神會施法鼓動人民暴動、海神會詛咒您的船隻發生海難、戰神會消滅您的軍隊、司穀類女神會讓您農作物欠收，並讓您囤積許久的糧食消失於一瞬間，而麥丘利（Mercury，司管商業貿易的神明），總之不誠心供奉可不行啊！

興建足夠的管理局（Prefecturce）和工程處（Engineer）也是很重要的，工程處的工程師們會不斷地巡邏，以隨時維修各種建物；而這裡的管理局等於現代社會的警察局加上消防局，裡頭的官員會在自己的管轄區中不斷地巡邏，以防範犯罪。而火災發生時才能迅速滅火，尤其在大乾物燥的沙漠區關卡裡，不多建些管理局的話，東邊一個火災、西邊一個火災地把您半生心血毀於一旦時，保證您會捶胸頓足苦不堪言啊！



安定與挑戰 快樂與滿足

遊戲從第三關開始，凱薩都會提供二個地點供您選擇，一個是比較安全的地方，另一個則靠近敵國較危險的地方。選擇前者的話僅需專心「種田」，建立一個繁榮的社會，並準時向凱薩獻上他指定的物資即可，這時玩者可以全心建構一個美麗新世界；選擇危險的領域時，您除了要一面建立城市之外，還要一面練兵，以防禦敵國入侵，此時城市建得美不美就不是挺重要的了。

貼心設計到底 完善服務至上

《凱薩3》的遊戲設計小組十分貼心，它讓遊戲提供完整的線上教學與提示，使您很容易上手，不用手冊也可以順利進行遊戲。代理商第三波並將遊戲中文化，即將於88年3月推出。

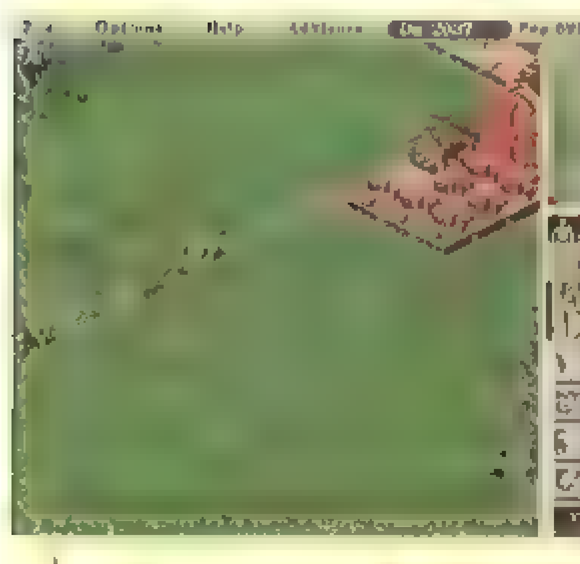


[illegible]

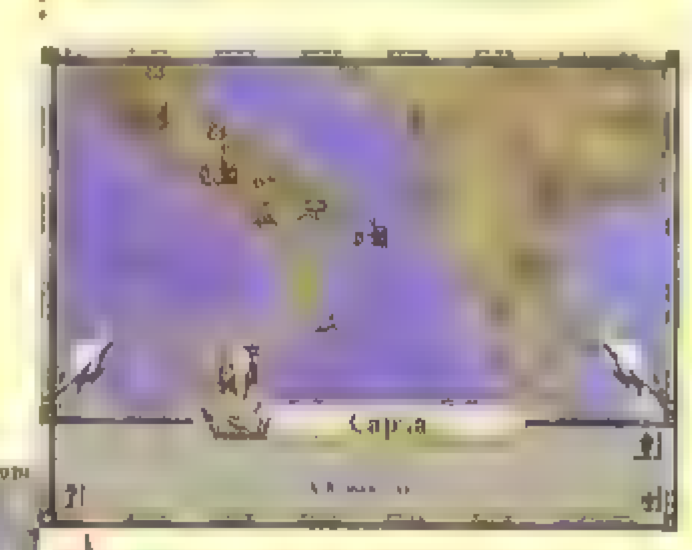
Victory

Final Culture rating 42
Final Peace rating 93
Final population 7001
Final Prosperity rating 27
Final Imperial Favor 55
Final city funds 3062
Right click to Exit

遊戲的畫面部分相當地美輪美奐，設計小組完全將古羅馬的建築忠實地呈現在玩者的眼前，栩栩如生的美術效果，十分賞心悅目。像是居民剛搬進您的城市時，只會在您所規劃的住宅區搭個帳篷暫居。有了工作賺了錢，還會改搭大一點的帳篷，或改住小木屋。隨著您為居民興建市場以提供充足的物資使用、加蓋各種娛樂設施、學校、醫院…等建物滿足身心需求時，他們的生活品質會逐步提升，房屋也會不斷地升級，甚至還會升級成一棟大豪宅哩！相反地，如果您沒有好好地疼愛子民，滿足他們所需，他們也會拾著包包傷心地離開您的城市，這時您就會看到畫面上呈現一片荒涼的景像，逼真極了。由於篇幅有限，因此其餘的特色就留待您自行發掘了，喜歡本遊戲的玩者可別錯過囉！



耶！又有人[illegible]，拉起一車車的行[illegible]園了



[illegible]最大來源

[illegible]

風馳電掣

VIPER Racing

●PENTIUM 133 ●32MB RAM ●K

●Direct 6.0相容音效卡 ●援Direct 3D顯示卡

這是一款由SIERRA SPORTS製作的賽車遊戲，而車子是克萊斯勒擁有450匹強大馬力的跑車"VIPER GTS-R"，如果你沒錢買跑車或沒錢改車，那麼這款遊戲絕對可以滿足一下你的虛榮感。



錄影功能中的可仔細分析自己的優缺點！

適合各種程度的賽車手

"風馳電掣"分為快速遊戲模式（QUICK RACE）及職業模式(CAREER)，你可以從快速遊戲模式中，馬上下場廝殺一番，或是從職業模式中獲得晉級及改裝的樂趣。不管你是從哪個模式下手，你都可以選擇動作、一般、真實模擬三種方式進行遊戲；如果你是菜鳥，建議你選擇動作模式；但如果你自認是程度不錯，就可以考慮一般方式；當然你有自信是一流頂尖的車手，你就可以選擇真實模擬方式。所以別怕這遊戲難上手或太過簡單，這裡都有適合你的玩法呦！



糟糕！這下閃不及了



不慎滑出跑道的下場，注意左方倒塌的警示牌

真實性排第一，娛樂性夠強！

遊戲中最值得一提的，也是它最大的特色就是「真實的車身受損」及「多樣化的改裝套件」，當你在比賽中擦到護欄，烤漆就會被刮掉；而撞到路旁的凹凸坑洞時，避震器會偏離甚至整個歪掉；最酷的是當你和其他車輛相撞時，車身會因你撞的部位及力道不同而有不同的受損程度，甚至還會被撞得「飛」離跑道！遊戲也提供了極高的自由度，除了湖面以外，幾乎所有的「地面」都可以供你奔馳，種種超擬真的賽況，將給你最最真實的感受喔！另外，你可以調校車子的設定，如懸吊的軟硬，車身的高低……等等；而當你玩職業模式時，你還可以拿獎金去改裝車子的零件，大到行車電腦，小到火星塞都可以買得到喔！

玩過市面上一些只重畫面，不求實際的「動作」型賽車遊戲後，您是不是想更進一步體驗「御風而行」的速度感？克萊斯勒的Viper Dodge車隊，正在賽道上等您一起超越極限！

▲瘋狂大剎車，看誰飛得比較遠！



◀可以從底盤的角度觀察賽事



empire SPORT
Grand Touring
狂飆房車賽
世界上性能最快的20種房車讓你挑選
挑戰全世界20種頂級的賽道
各種不同的環境變化考驗您的駕駛技術
支援LAN網路8人連線
獨特的駕駛訓練模擬模式
4種不同等級的大型遊戲機台及模擬模式
支援3Dfx及D3D加速卡
狂飆房車賽～有令人驚異的圖形處理技術及獨 無二的人工智慧系統，在有如大型遊戲機台般的遊戲畫面中，挑戰會真實思考的電腦對手。20種以上不同的車種，除了 般的市售跑車，更有世界上最快的工廠賽車。「狂飆房車賽」是 款混合加速感及人工智慧的終極賽車遊戲。
華義國際
休閒軟體・最佳品牌



预定
3月15日
上市
真命天子

你將捲入這場五雄爭霸的亂世洪流，
統領豪傑馳騁沙場、逐鹿中原，
你或許是君臨天下的真命天子，
也可能只是一頭待宰的羔羊—

戰火即將燎原，群雄整裝待發

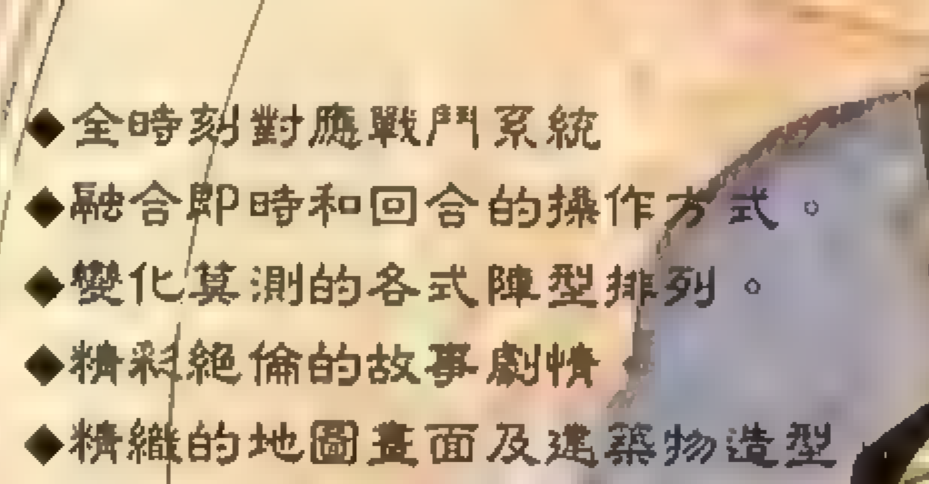
極致唯美的即時策略遊戲

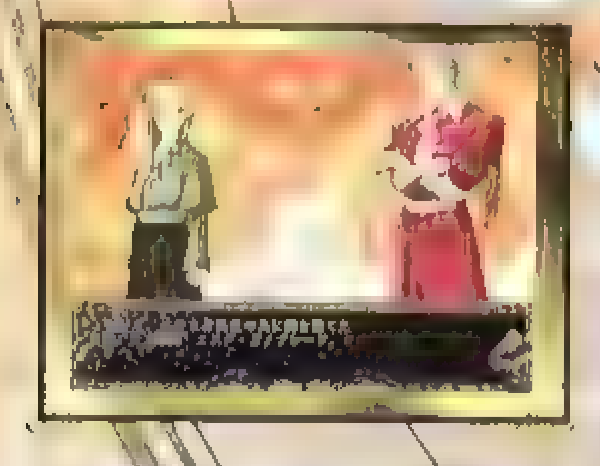
www.weai.com.tw





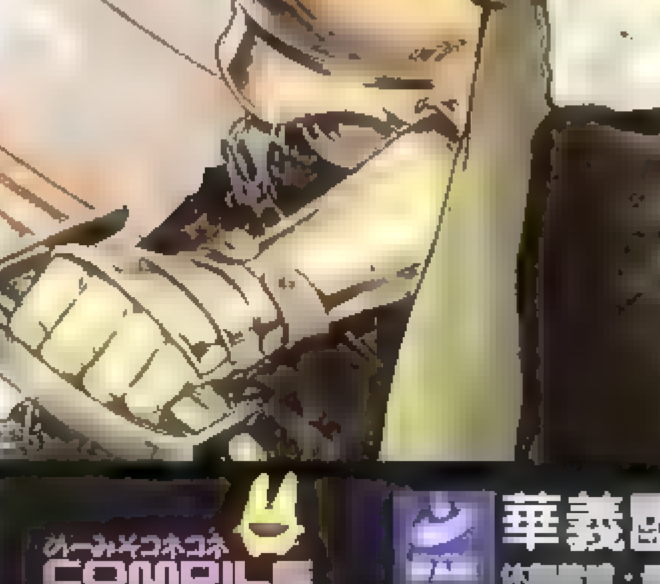

After Devil Force
狂王の後繼者

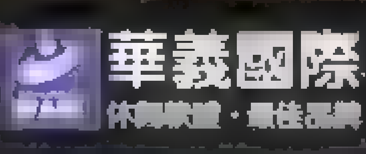

◆全時刻對應戰鬥系統
◆融合即時和回合的操作方式。
◆變化莫測的各式陣型排列。
◆精彩絕倫的故事劇情。
◆精緻的地圖畫面及建築物造型
◆即時的戰鬥畫面。
◆角色個性鮮明。
◆3D描繪的戰爭場面。








COMPILE


華義國際





媲美「洛克人4」，超越「音速小子」，適合全家人同樂
的電腦遊戲
JAZZ JACKRABBIT 2
光速兔崽子II
華義國際
休閒軟體／最佳品牌
台北市光復南路495號7樓之
TEL 87890099 FAX 87891196
華義遊戲網
EPIC

純愛手札

forever with you

您想要擁有一份
純純的愛嗎？

完美
典藏版
全程日文原音

超人氣的戀愛遊戲，
全日本銷售超過 ***1,500,000*** 套！
所有有電腦的玩家，都該擁有一套

故[illegible]角進入高校開始
在很[illegible]機緣下，
主角與青梅竹馬的藤崎[illegible]入了同一班級；
同時知道了傳說之樹的[illegible]
傳說只要在畢業那天，
男孩在那棵樹下接受女孩的告白，兩人將可以得到永遠的[illegible]

WINDOWS 95/98 中文版



華義國際
休閒軟體．最佳品牌

北區　台北市光復南路495號7樓之5　TEL 02-8789-0099　FAX 02-8789-1196
中區　台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL 04-338-0287　FAX 04-338-0285
南區　高雄市左營區自由　路305號　TEL 07-348-7320　FAX 07-349-7518
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

KONAMI


策略遊戲大師：梅爾席德　強力推薦
鐵路大亨 II
RAILROAD TYCOON II
世界級的鐵路運輸遊戲
好評熱賣中!!
華義國際
休閒軟體．最佳品牌



ANNO1602
夢幻新世界
Creation of a New World
這次你將成為世界的主宰！
鉅作
華義國際
休閒軟體・最佳品牌
SUNFLOWERS

年度最佳動作遊戲

UPRISING 2

LEAD AND DESTROY

「旭日東升」光榮一戰

成功地[illegible]敗入[illegible]的[illegible]

[illegible]

[illegible]血的

Trich[illegible]人

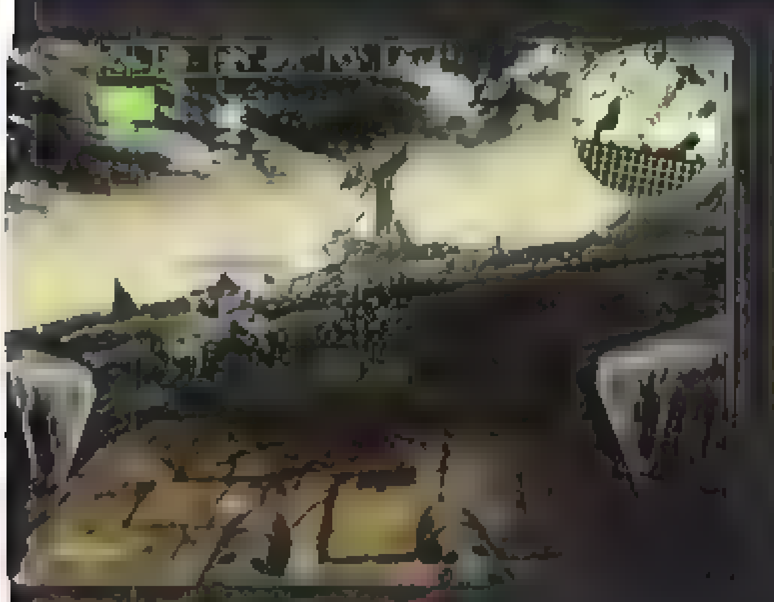
領導群雄毀滅異形之路

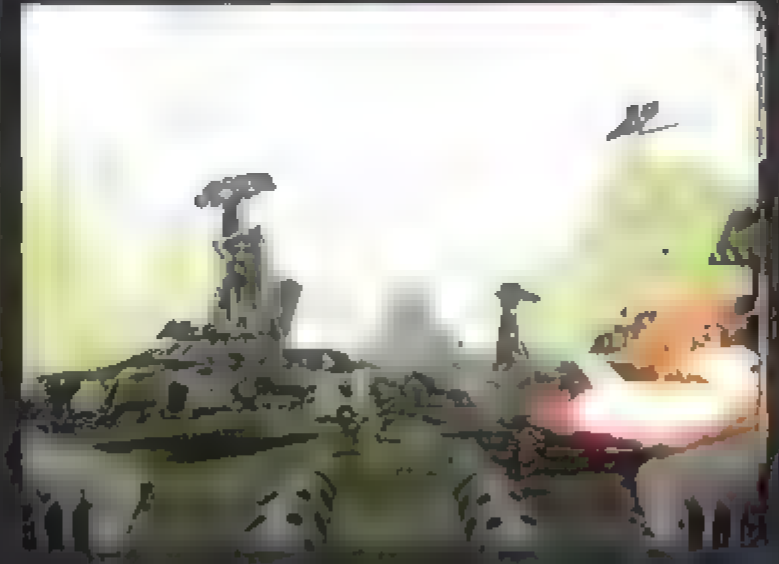
這次由您擔當重任

- 再創即時戰略遊戲新典範
- 炫麗3D高彩畫質
- 更富挑戰性的關卡設計
- 更多樣的戰場、武器裝備翻新升級
- 支援8人連線對戰













歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com.tw

3DO

CYCLONE

異形 群

無聲無息．無 無蹤

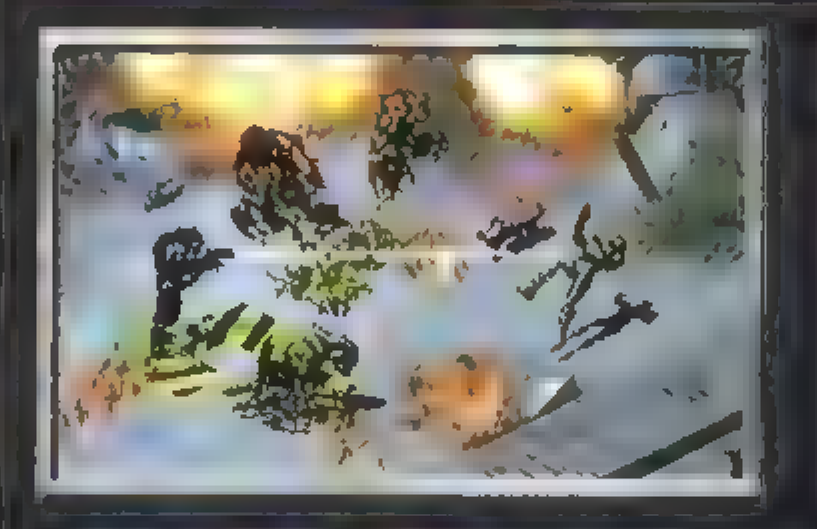
你祇有0.01秒可以恐

100%動作震撼 200 時樂趣

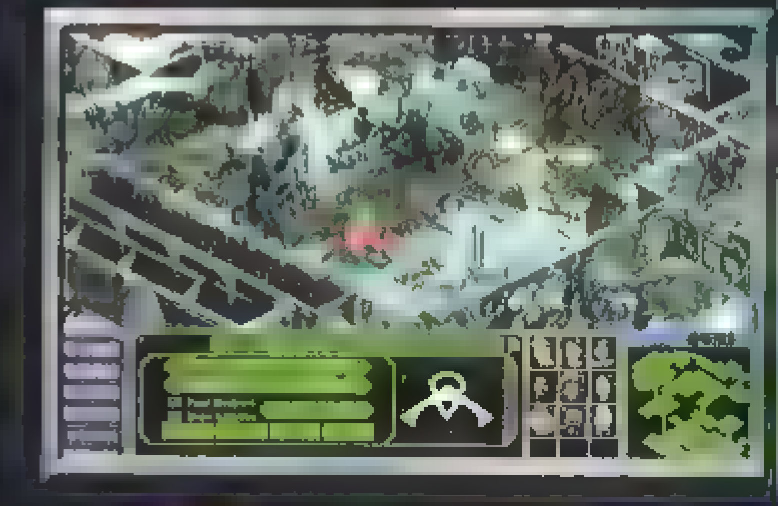
- 生物學家，物理學家、醫師、技師、戰士
  領你的隊員破關殲敵
- 無二的佈局設計
- 50 撤退、探索、誘敵、解救
- -Com Style 時引擎，高精細超流暢表現
  絕對不同
- 組合玩法 時的挑戰
- 對戰或連線合作 受前所未有的樂趣

enemy infestation

E.I.特戰隊









歐樂影視國際股份有限公司
台北市永康街23巷23-1號 TEL:(02)2351-3291
http://www.playerhouse.com

Panasonic







遊戲類型	SLG+AVG
價格	8500日圓
發行公司	inspire

將公主教育成王國繼承人選！



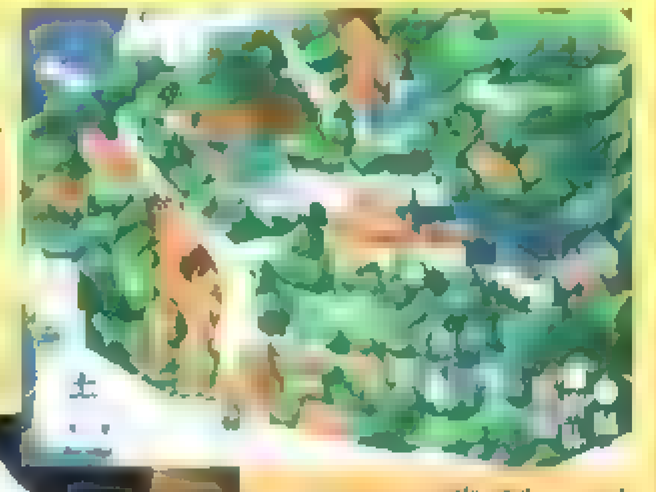
▲菲絲莉雅公主

主角魯帝爾是曾在王宮中擔任軍務而自願退出田園的隱士（嗯，可能拿了不少退休金），就在某日，向來深居宮裡的公主菲絲莉雅突然跑到主角家裡面來，一把眼淚一把鼻涕地哭訴著她的繼母王妃要強迫她嫁給渾身銅臭味的朝中糟老頭兒，乖乖、這怎生了得，眼見一朵鮮花就要插於牛糞之上，不挺身而出豈不顯得太不懂得憐香惜玉了？而王妃索性就來個將計就計，乾脆就把公主寄放在這兒，並賦予主角教養她的重任，就在入秋之時，再為公主辦場審查大會，及格了才有討價還價的餘地，否則，就只有乖乖認命。其實真象並非如此單純，因為這也關係到了未來的王位繼承權，於是人痛下決心背水一戰，為期四個月的特訓就此展開…

這也是inspire繼創業作「quadrant」之後的第二部作品，兩部遊戲在題材、風格上都相去不遠，前作只是單純的AVG，而本遊戲的內容乃是採用養成SLG+AVG的合體系統。

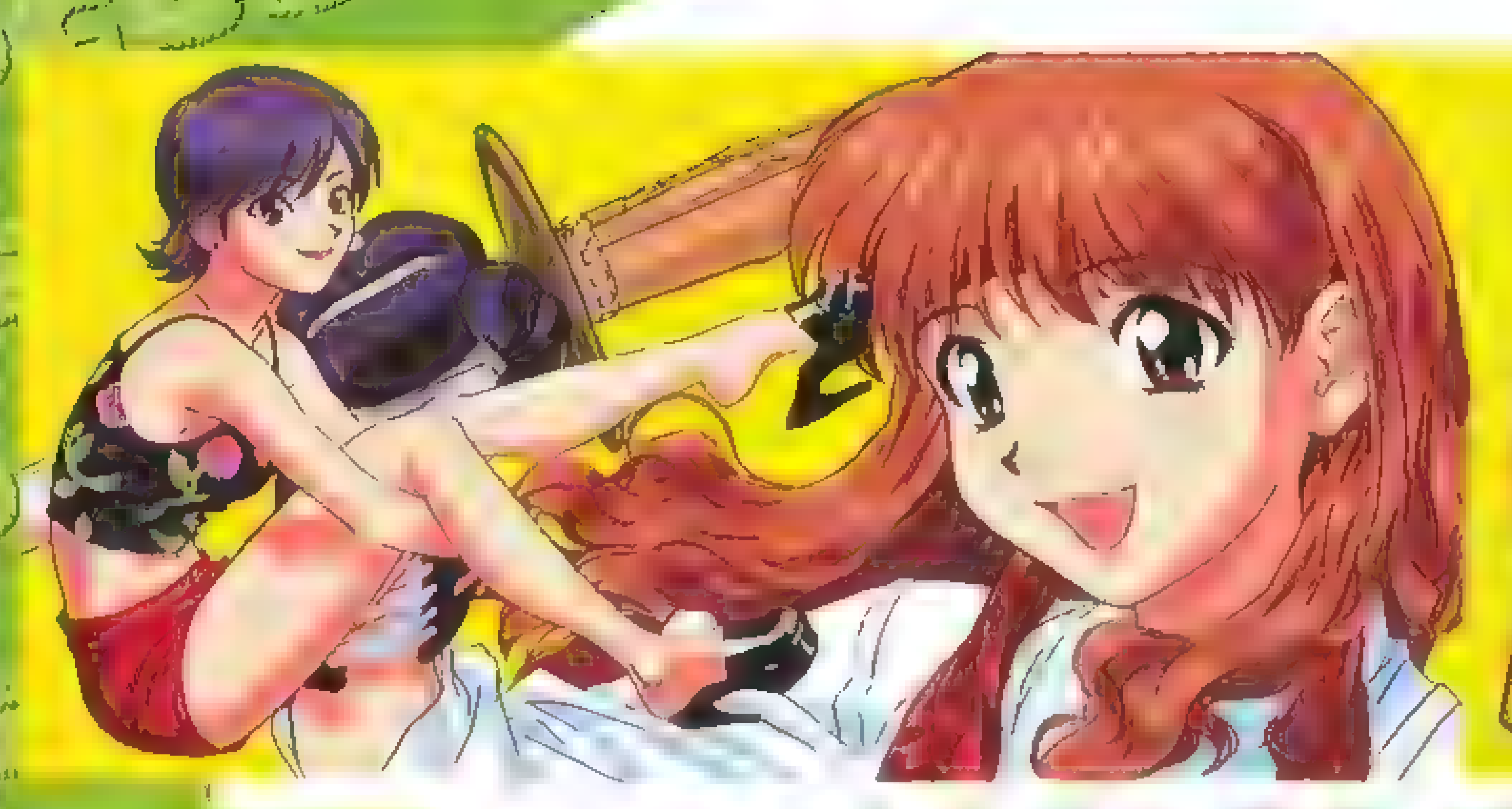
天畫分成白天與黑夜兩個時段，無論是白天到教堂學禮法、修氣度，或是夜間到酒廊習交誼、練舞姿，要將公主養成才藝過人、氣質出眾的魅力女性，都得藉助於鎮上人們的配合。遊戲過程再簡單不過，只要在地圖點選前往修行之處即可，系統會自動排定作息表，不用如美少女夢工場那般勞心傷神。在AVG模式時，會因玩者選擇對話的不同而展開各種不同事件，這些劇情的分歧也會間接影響遊戲中的各項屬性。登場的女子共有八位，各自有其獨立的劇情與結局發展，因此在劇情的交代上，本遊戲算是相當考究的。

介面的設計相當特殊，完全採用無文字的圖樣來表徵，這也是該公司連續幾部作品（其實在inspire成立前該製作小組已有其它作品發表，如Mystique Island等等）以來慣用的作法，相當值得借鏡。在美術表現上，更是極盡幻化表現之能事，雖沒有公佈原畫是由何方高人所捉刀，筆者倒還真是喜歡這種調調。比較可惜的是在遊戲的過程中，似乎有點給它那個劉姥姥不知所云的味道，莫名其妙遊戲就結束了，無奈的抓抓頭，重新再來一次，好像就是這麼回事吧！總而言之，本遊戲雖談不上大作，卻是個拿來打發時間還不錯的小品，最後再偷偷告訴您，原版的遊戲包裝盒很漂亮哦！



遊戲評語

[illegible]



HYPER ANIMATION SERIES

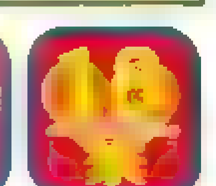
VIPER DIGITAL MUSEUM

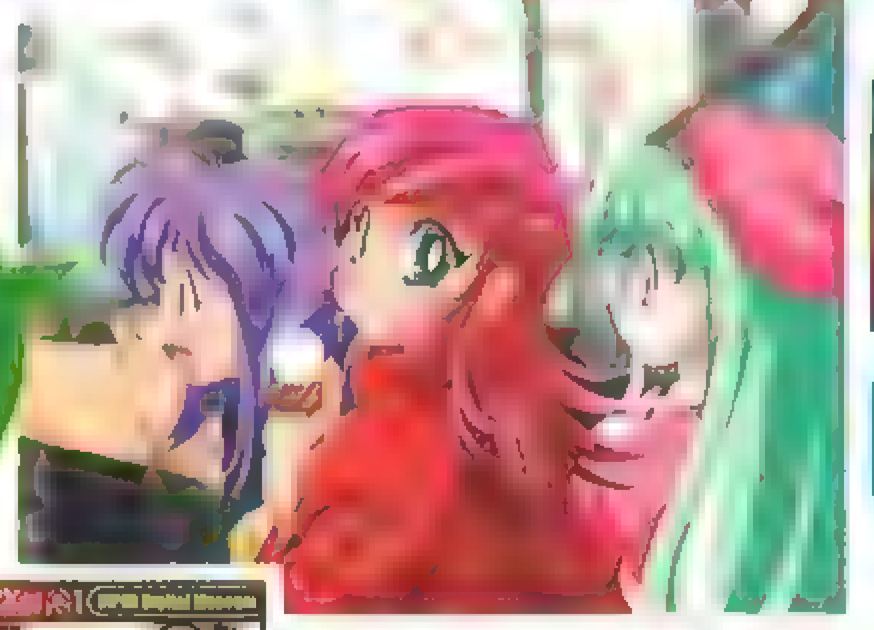
Game Info

遊戲類型	ETC
價格	6800日圓
發行公司	SOGNA









大名鼎鼎的VIPER系列，受到許多擁護者的喜愛



說起這個大名鼎鼎的VIPER系列，可能又有一票玩家要兩眼發亮、雙腿起顫、心神蕩起小鼓來。而這也是不才小弟執筆這麼久以來，第一次和讀者在內文談到關於VIPER系列的情事。原因不外乎它們在絢麗的動畫包裝之下，內容似乎就較為乏善可陳，沒啥麼值得可以大書特書之處，相對的，要騙稿費也就比較不容易…唉呦！呃…其實並非注重動畫就得犧牲掉劇情，如筆者去年曾介紹過的『LOVE ESCALATOR』(PC-9801版)，就是在動畫、遊戲性、劇情上都取得滿分的最佳代表。這麼說來，筆者是不喜歡VIPER系列囉…非也，剛剛好相反，筆者從PC98時代第一部問世的VIPER V6、V8、あにまじゃんV3、GTR…直到最新的F40，從沒漏失過一片，都是買正版的，我敢拍胸脯，國內這種神經病絕對找不到幾個。花費了這麼多沉痛的代價，總有資格談談感想吧！

大放異彩、大名鼎鼎的VIPER系列作品

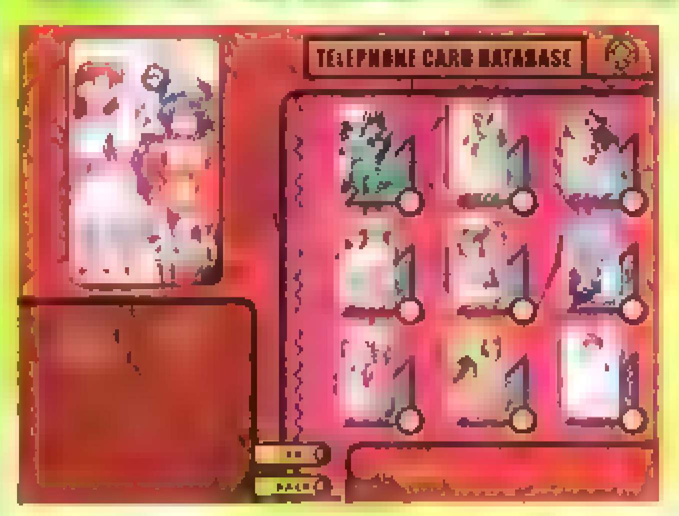
筆者以為，在以前PC98的DOS時代，在640K的主記憶體內要看到這般品質的動畫，那可有如海珊見著了阿拉，磕頭有如搗蒜，只差沒在電腦前下跪而已，而這些也不過一張1MB的磁片就可解決了，還當真把我們給唬得一愣一愣的。到得了WIN95的時代，這些技術層面上的問題就如同桌上拿柑(台語)，再大不了放段AVI動畫嘛，要多順有多順，所以這種傳統手法至此也顯不出其原有耀眼的光芒，所以到後來幾部作品(或改版重出)，筆者已是興趣缺缺，因為根本毫無新意可言。

VIPER系列之所以大放異彩，當然是由於其精彩絕倫的動畫，除了技術的觀點之外，大家可能不知道，擔任原畫部份的，大多是日本動畫界第一線的高人匿名演出，才造就出這番不可一世的品質。所以囉，VIPER系列的手稿與設定資料是相當值得珍藏的，也才有本文要介紹的『VIPER DIGITAL MUSEUM』的問世以饗筆者這類的狂熱份子。其實在這之前，Sogna公司已發行『VIPER DIGITAL Illustration』一至五集，收錄了大多曾在媒體上出現的插畫、平面稿件。



VIPER DIGITAL MUSEUM

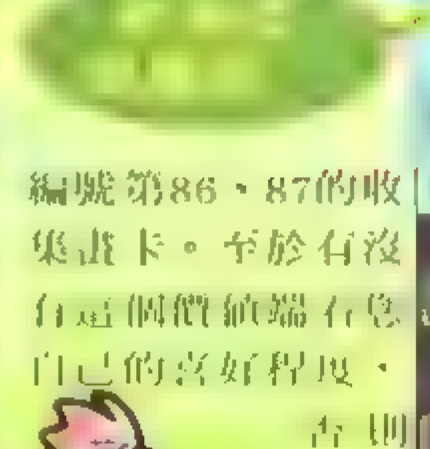
確實遵守撈錢法則的第二波攻勢

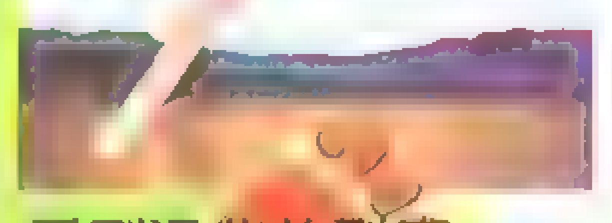


▲玩家可從VIPER電話卡資料庫中，看到至今已發行的電話卡

套用筆者的『撈錢定律』，『VIPER DIGITAL MUSEUM』必然會再塞入更多的寶貝，才能騙到您荷包裡的CoCo嘛，廢話不多說，就趕緊說給大家知道：一、收錄了部份插畫的BMP檔，不過只有正常的一半大小，要當桌布用可要自己動點手腳。二、收錄了Sogna所發行過的VIPER電話卡資料庫，並可放大查詢。三、收錄了六種新式的螢幕保護程式。四、猜點數占卜遊戲，並可自行增修各點數的內容樣式。五、VIPER STG的射擊遊戲。特別注意的是，這個遊戲是以HTML格式寫成的。是的，我沒寫錯，您也沒看錯，是以JAVA語法撰寫、在瀏覽器內遊玩的射擊遊戲，連帶說明都是HTML格式，當然，只能用鍵盤操作。這就是以上的內容，不知您是否滿意？附帶說明的是，本光碟程式是用Macromedia Direct串起來的，筆者本身並不太喜歡這種作法，原因是程式受限多，畫面變化較少；但卻因Direct之便，使得程式本身可以跨平台，換句話說，這張光碟無論拿到PC或MAC上都可以跑出相同的效果。然而，目前在市面上流通的地下版本，可能因專業知識的不足或成本的考量，在光碟製作上並沒有把MAC的格式給做好，結果便導致在MAC上無法執行。在此提出希望大家能留意。







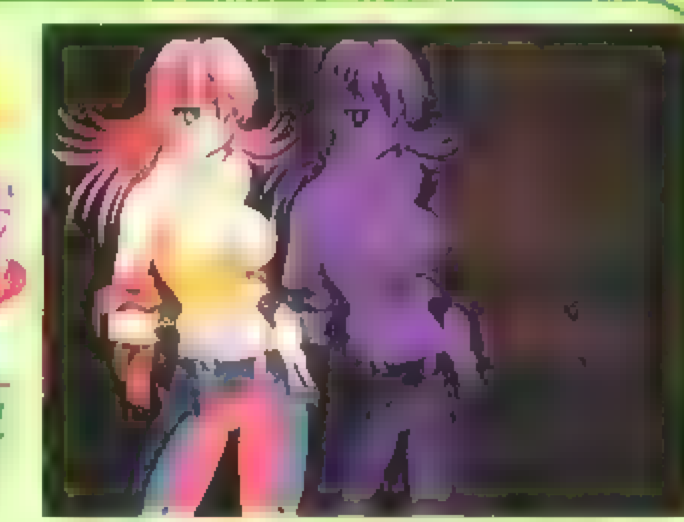
看到這些美型度超高的插畫，想不收藏都難！



在原版的包裝內，還附入了一張由桂枝毛（當然還是假名）先生作畫、CTR的女主角明日香的泳裝海報，此外還有編號第86、87的收集畫卡。至於有沒有這個價值端看您自己的喜好程度，否則像筆者這樣被人笑白痴也不太好嗯，待我把桌面換上明日香，可愛的明日香，我最愛的明日香、我就來了…唉呦！！



遊戲言語



Sogna的第二波撈錢攻勢，或許僅 [illegible]





遊戲類型	STG
價格	7800日圓
發行公司	STUDIO B-ROOM

／張原弘

魔法大陸見台上的冒險故事

曾經在大型遊樂機臺上興盛一時的橫向捲軸射擊遊戲，近來由於拜3D呈像技術進步神速之賜，而改以更花俏的各種視角與類型來替代，在主流市場似乎已不多見，而其在PC平台上更是少得可憐，幾乎是屈指可數。想想筆者當年也是R-TYPE用五元就可以破台的高手（當然在此之前已投資了成山的鋼板），因此在編輯美少女（編按：算你識貨啦！）找不到人寫、小弟正好又手頭緊縮的情況下便滿口答應了下來，順便還可讓生疏的姆指練練靈活度。這款射擊遊戲名為「がんぶる！」，其實就是正式名稱「GUNNERS BROOM」的略稱，而後頭的『BROOM』又來自製作公司的『STUDIO B-ROOM』。



劇情大意是說從前有個魔法盛行的秘境，名喚米樂地。某日魔女見習生瑪莉愛兒在修鍊的途中見到了一隻大鐵鳥，仔細探聽之下，才知這原是企



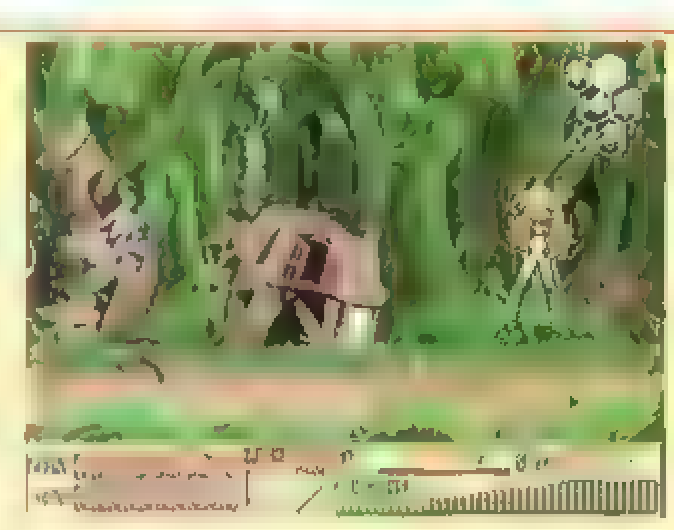
圖征服世界的『可惡神悅』博士搞的鬼，並覬覦分藏在小島處深處的五顆寶珠。為了這福地洞天的和平，瑪莉愛兒帶著住民的聲援與祝福出發了，前往打倒萬惡的『可惡神悅』博士，飛吧！勇敢的瑪莉愛兒……。聽來很蠢，是吧？更令人覺得矛盾的是，這分明是個定位在成年人的遊戲，偏偏又取用這種童話式的題材與風格，真是讓筆者頗為納悶。

遊戲難易度設定偏高

遊戲共分成七大關，各關有一名boss級的角色把守。各關卡之間除了射擊模



式之外，尚有AVG的冒險模式來交代劇情，並可以用打倒敵人後收集到的金錢，到雜貨店去瞎拼一番。武器共分六大系，包括一般、風、火、水、土、綠等六類，各有三種等級，尤其是水系的導向雷射，到滿檔時幾乎是所向無敵，雜魚小兵等根本無法進身。在危急時還可施放爆彈，可別過度緊張而忘了有這樣法寶喔。遊



戲支援了各式GamePort、USB等搖桿，尤以Microsoft SideWinder Gamepad用起來最為順手，忍不住再次強力推薦。要是真的可憐到連手把都沒有，就用鍵盤右方的數字鍵

這一次，您將化身成為[illegible]的小魔女…



進到遊戲裡面，前頭這些就全都丟到腦後去啦！因為遊戲的表現是如此的平滑順暢，令人為之驚豔！主角是個騎著掃帚的小魔女…，這是否讓您想起了什麼？對啦，取用相同題材的，還有SUCCESS公司的射擊遊戲名作『COTTON』。不過相比之下，筆者還是較喜歡『COTTON』裡的人物造形，尤其女主角的[illegible]又小心眼的個性，就跟編輯小姐一樣（編按：我看這篇的稿費就捐獻出來好了…）…哎呦！沒[illegible]…是可愛啦。嗯，再仔細看看，『がんばる！』的背景還真是不含糊，採用640×480的高解析度不說，房子的煙囪上還飄著裊裊炊煙，或是[illegible]的[illegible]，在在使得視覺效果達到了最高峰。讓我來數數，[illegible]，四層捲軸耶！[illegible]作到這種田地，當真是不簡單。從前大家總喜歡拿PC的硬體特性與遊樂器來作比較，認為在PC上並不適合玩動作與射擊類的遊戲，其實透過軟硬體的不斷進步，兩者在本質上的差異已愈來愈小，君不見PC上QUAKE－Like的動作遊戲大行其道，連Sega的Dreamcast用的都是WindowsCE作業系統[illegible]而『がんばる！』是以DirectX5為基礎，透過目前高速的硬體配備，行雲流水般的效果表現早以非昔日遙不可及的天方夜譚。官方建議的配備是P5-133以上，對現下的人來說應該都不是難事，不過也請您留意是愈快愈[illegible]，由於遊戲畫面更新速率[illegible]秒超過60個Frame，所以建議螢幕更新速率不要超過60Mhz為佳，不過筆者調在75Mhz也都沒啥問題就是了



網路上提供玩家各種情報

最後要提供[illegible]的情報是，在STUDIO[illegible]的網站上已釋出了[illegible]的升級檔，除修正部[illegible]另外[illegible]建議VV值[illegible]VRAM傳送速度[illegible]000以上[illegible]VV值（由Main Memory到VRAM傳送速度）在6500以下[illegible]大家有機會不妨參考看看[illegible]

[illegible]類遊戲[illegible]會想玩[illegible]的新[illegible]遊戲[illegible]『がんばる』[illegible]

吧，只是若要說您能以此破關，打死我都不信[illegible]遊戲的難易度算是略為偏高，筆者連Easy級都打得頗為辛苦，還好有無限接關的功能照料我這已退化的白痴。最主要的問題還是跟大多數同類的遊戲一樣，過於花俏的畫面致使分不清是寶物還是對方的槍子兒[illegible]遊戲裡的關卡並不是很多，也並非很精彩（比起[illegible]的Steam Heart's，還差了一大截），奉勸各位別抱持著太高的期待，不過，在射擊遊戲本體上，確是筆者所見過最好的無[illegible]



遊戲[illegible]語



FOCUS ゲーム



／朱原弘

Game Info!!

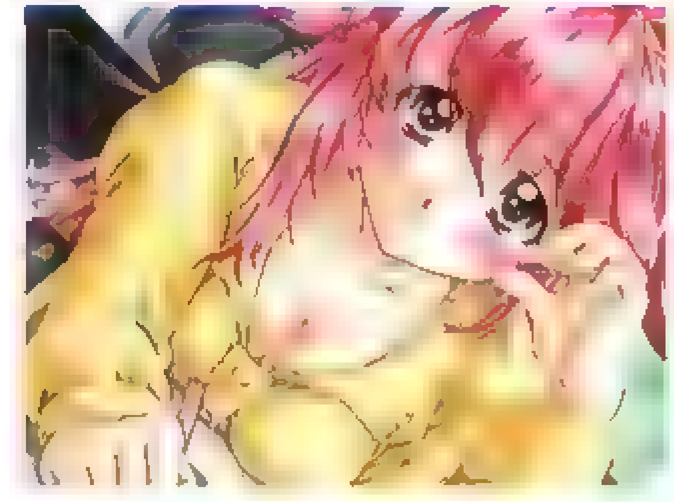
遊戲類型	SLG
價格	8800日圓
發行公司	BLACK PACKAGE











▲幼時玩伴～優等生由紀奈

落雪繽紛的季節，您還是孤單一人嗎？

十二月，是落雪繽紛的季節，也是屬於戀人們的季節。望著街上熙攘來往的情侶們，落單的人是又豈能不心有所感呢？緒方康介，一個面對畢業壓力的高中生，正在等待著一封信，一封足以影響他一生大計的書信。『如果一切順利，那麼明年春天便是個社會人了；萬一馬失前蹄，那麼我又該作何打算呢…』康介心裡忐忑地盤算著，耳際卻響起妹妹知美銀鈴般的笑語：『老哥，恭喜錄取啦！』康介簡直不敢相信自己的耳朵，至此總算放下心裡的一塊大石。而正當康介恍如置身雲端、心似飄飄然之際，知美卻又沒來由地冒出一句：『那又如何？反正你這王老五也當得太久了，到了明年，還不是孤家寡人一個，我看你就得這樣抑鬱以終吧…』這下可觸動康介的痛處了，於是這場兄妹間的唇槍舌戰一觸即發。盛怒之下的康介接受了知美的挑戰書，並發出了男性的宣言：『我一定要在耶誕節之前交到女朋友！不信咱們走著瞧！』就在這個學園生活最後的冬天，誰又能與您攜手迎接下個雪融的遲春呢？

◀下雪了…好羅漫蒂克喔！

▼發現主角日記的知美



▼哇…！！別嚇人啦！



學校游泳社2年級的學妹，也是康介妹妹同班同學的[illegible]美與春香

プレシャスLOVE

費心製作的創新遊戲系統

▲交換日記之內容

▶獨創一格的對話介面

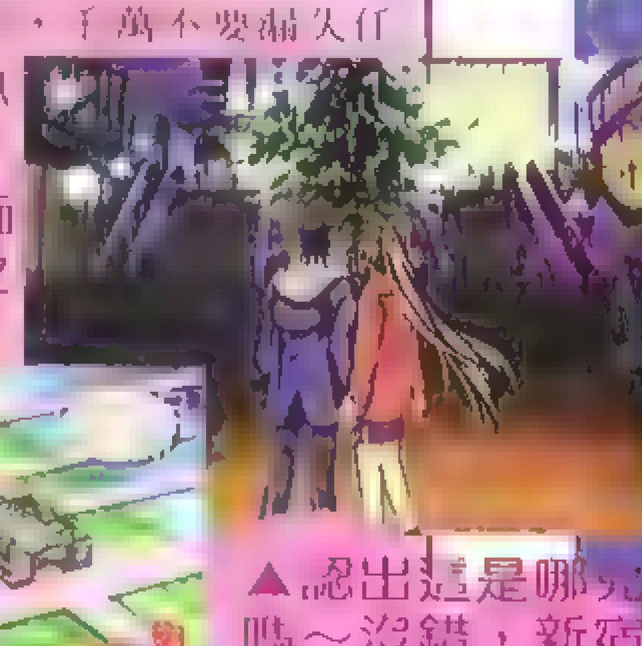
很難得的，本遊戲是BLACK PACKAGE所發行少數不是單純AVG的遊戲之一。就如同遊戲名稱『Precious Love』所描述的一般，您必須一步步循序漸進地來贏得這一段珍貴之愛。在『Precious Love』裡，製作者也掏空心思地想出了許多不流於俗套而又不過於複雜的新式遊戲系統。這裡所採用的，是一種近似於真實會話的新式對話系統。當交往到一定程度時，便會進行約會，藉以提升彼此的好感度。在約會時，對於聊天話題的選擇就很重要了，此時系統便會條列出一些特定的話題供玩家選擇。而對方對於這些話題好惡



評判的依據，則可以看畫面左上角SD小娃娃的神態表情，無論是喜是怒，對於角色心情的描寫均有相當纖細的設定。此外還有個相當有趣的設計，那就是『交換日記』。咳……或許這種年輕人的把戲對筆者而言，年紀是稍嫌老了點，要在此公開討論，可真是羞死人了…唉呦！不過這對初戀時青澀的心情，倒還是挺不錯的詮釋手法，可要記得好好作答，小心弄巧成拙喔！

遊戲進行的時間並不長，若是您沒有好好的把握時間與掌控到遊戲的要點，當耶誕節來臨時，那麼迎接您的可能就是『一場遊戲一場夢』了。特別提醒玩家注意的是，在每日下課後會有前往各地去溜韃閒晃的選擇地圖出現，前往之前便要注意，此時各地點上頭會有各種顏色大小不同的心形標示，而這正代表了在該地出現的人物對您整個遊戲進行的重要性，千萬不要漏失任何關鍵訊息！

▼地圖式移動畫面～注意心形標示之大小顏色區別



▲認出這是哪兒嗎～沒錯，新宿西口的旗艦百貨前，約會絕佳地點哦…

BLACK PACKAGE 歲末年終的禮物



遊戲裡登場的女性角色只有四位，還不致太過難於掌控，但未免顯得有些格局過小、美中不足之憾。遊戲的原畫是由大越秀武先生所執筆，這也是大越先生好不容易自『RK』以來，再次使出渾身解數全程掌控的作品，比較不同的是，此次的人物造形與上色方式比較偏向漫畫式的基調。整體看來，美術的風格相當活潑明快，包準絕不會讓人家失望。在配樂上，更支援了PCM/CD-DA/MIDI等的全方位音源，當然囉『全程語音也是跑不掉的。

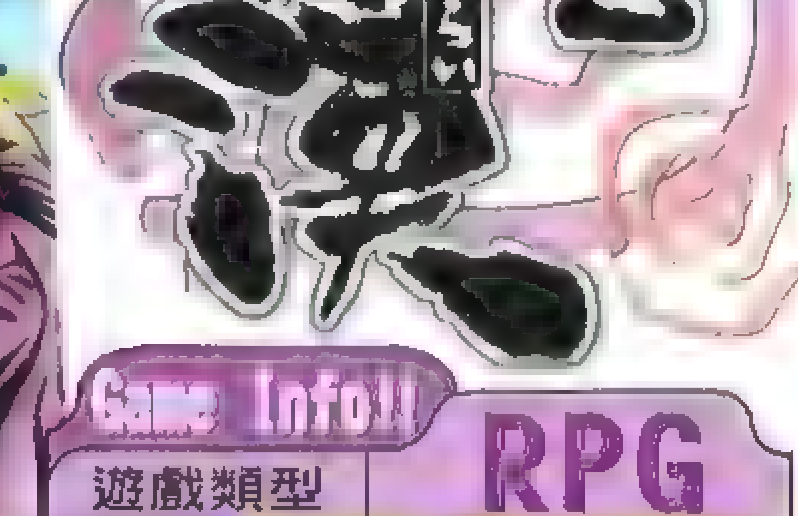
由題材上看來，『Precious Love』正是個標準的聖誕節應景作品，更特別的是，它的發售日就定在十二月二十四日。最後要說的倒是題外話，在今年的耶誕節檔期看來，日本方面似乎不像往年安排了許多的強檔強片出籠，市場經濟的蕭條與業界的不景氣似乎從此便可得到印證。在今年年終之前，『Precious Love』可算是部相當精緻的作品，在這大雕町銀色季節，若您還在煩嘆一個人的被窩真冷的話，用它來排遣寂寞再合適不過了。



遊戲語

在耶誕節前之悶什拉，這也太勉強了吧，甚麼如此，筆者周遭的友人們也不在此，個個打著光棍了，信或不信，史高只要看看便知道

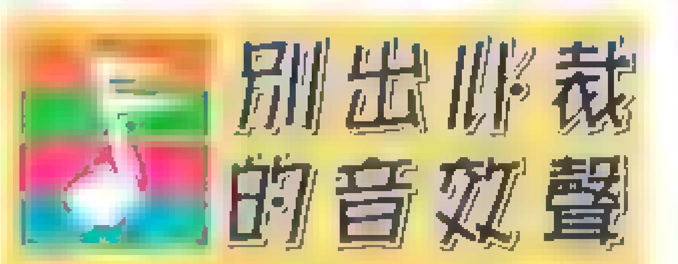




迷宮無賴漢

／阿雷斯

Game Info!!	
遊戲類型	RPG
價格	8800日圓
發行公司	SPEED





有如電腦版的迷宮大冒險

各位在玩角色扮演的遊戲時，是否曾想過如果每次進入迷宮時地圖都會改變的話，那將會多麼刺激?!「迷宮無賴漢」就是一款這樣的遊戲，而這類型的遊戲最吸引人的地方就是它多變的迷宮以及豐富的武器道具，想想，要把不確定會出現的道具一一收齊，多麼有成就感啊！想起來就令人熱血沸騰，咳咳！失態了，不過其道具總數多達一百八十種，筆者玩完四個角色也才收集了七十一種，其難度可想而知，各位不妨努力蒐集吧！在每個角色過關之後，都會有一個訊息表示迷宮裡隱藏了一把傳說中的武器，有恆心、有毅力的玩家們可以去挑戰看看。雖然每次進去時迷宮都會變化，但是它的編排其實是很簡單的，每一層都固定有九個房間且都呈方格式的排列，玩家們根本不用害怕會迷路，況且還有親切的自動繪圖功能能幫助辨識方向喔！

別出心裁的音效聲

各位玩家有沒有注意到，每次只要說到音樂或是音效，只能以一些形容詞來帶過去，沒辦法舉出一些實例來說明。現在這遊戲不同了，像是佛壇的敲鐘聲、浴缸的水流聲都會呈現出來，還有就是敏感話題了，在做…時，會有一些特別的音效喔！而音樂方面，四位主角都各自有屬於自己風格的背景音樂，像乾丈因為前世是江戶時代一位行俠仗義的浪人，所以就是使用江戶時代的音樂，聽起來就讓人覺得非常的適合。

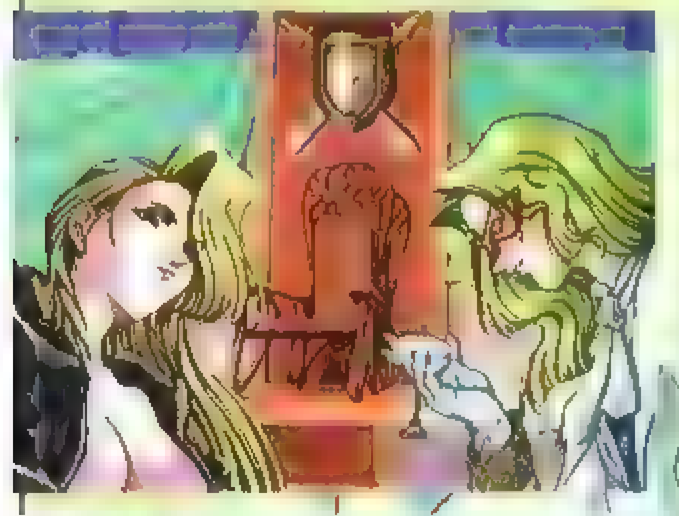






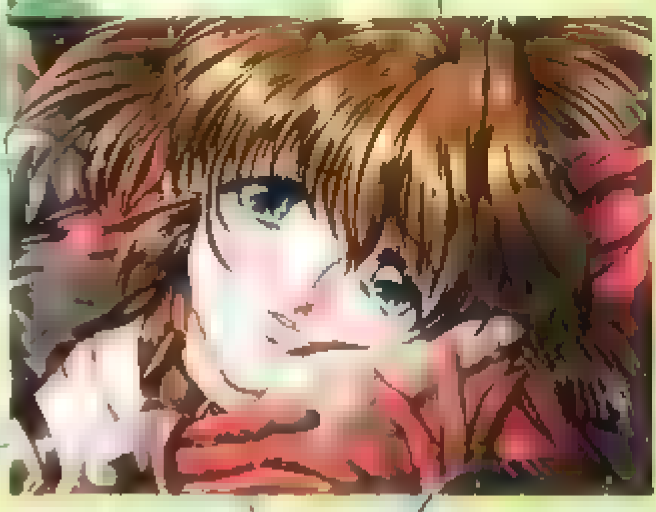
▲嘔！想不到我這麼受歡迎

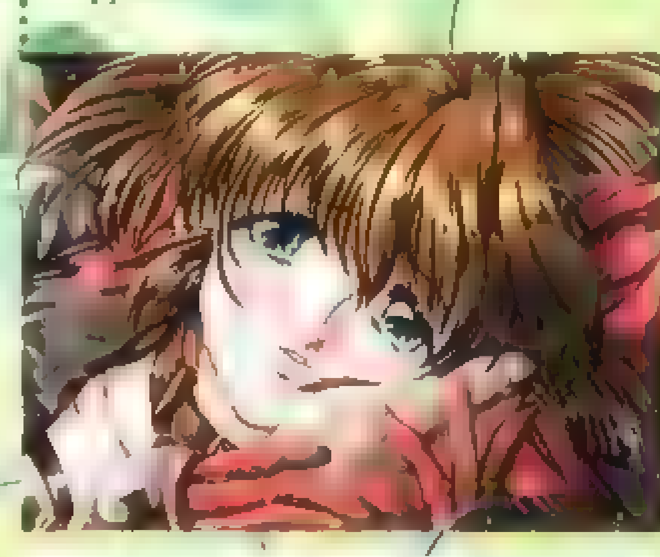
維護和平？倒不如說是維護自己的利益吧！



▲秘密組織的頭頭及其部下

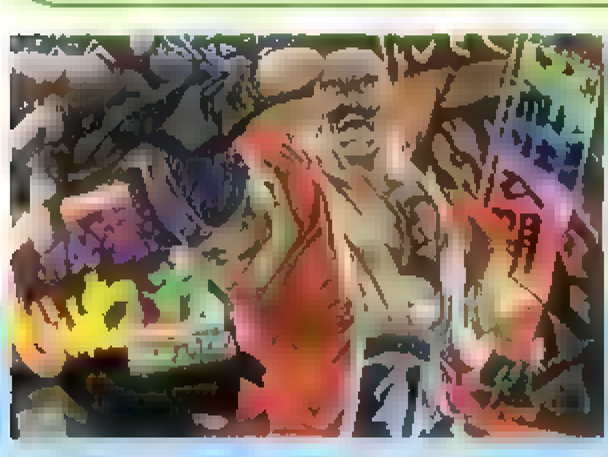
在一個平靜的日子裡，乾家後院突然出現了一個巨大的洞穴。經過調查，原來有一個以征服世界為目標的秘密組織選擇那裡做了秘密基地，為了維護自己的土地使用權利，乾家一家人都全員出動了……在遊戲裡，所有的事件都是在迷宮裡頭發生的，其出現地點以及人物是在固定的機率發生。雖然事件本身是相同的，但是會依據所選角色的不同而有不一樣的情形發生，所以在開始的選單才會有一個『事件從頭開始』的選項，為的就是讓玩家可以保留等級、道具再重新出發的設計，這樣就可以利用較強的人物去幫其他人拾回一些強力的武器，再重新開始時就可以比較輕鬆了。不過最主要的還是為了蒐集完整的圖片。不過我要提醒一點，遊戲裡有滿腹度這個數值，如果變成零的話，不管體力還剩多少都一樣會當場死亡，所以要時常注意保持在一半以上。





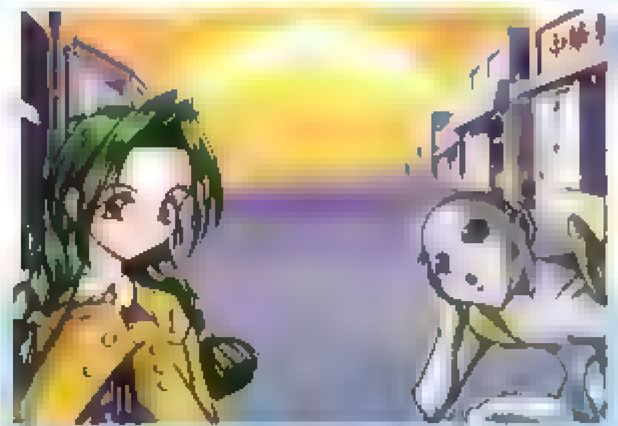
▲我原諒你了，不要再哭囉

乾家一族角色介紹



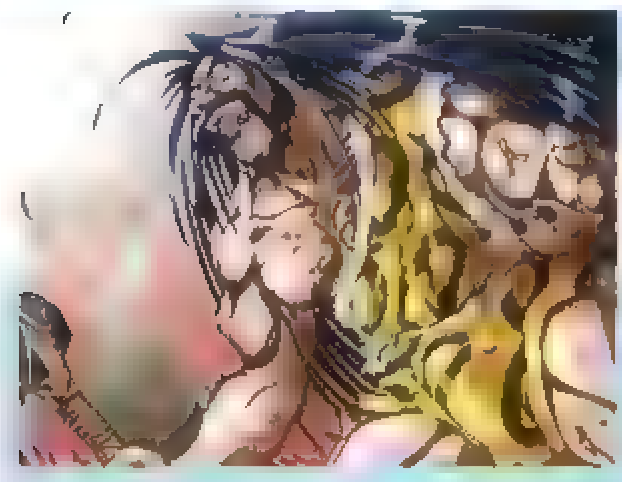
乾泰三：

乾家的男主人，職業是武士，最大的特徵是那一顆光頭及強壯的肌肉。他所能使用的武器以及防具種類是最多的，屬於近身肉搏型的角色。必殺技是大聲吆喝，只要一使出來，畫面上所有的怪物都會當場消失，不過經驗值也就拿不到了。附帶一提的是，他美麗的後妻跟自己的兒子乾宇賀之介年紀一樣大喔！由此可見泰三的體力是多麼的好！



乾わかめ：

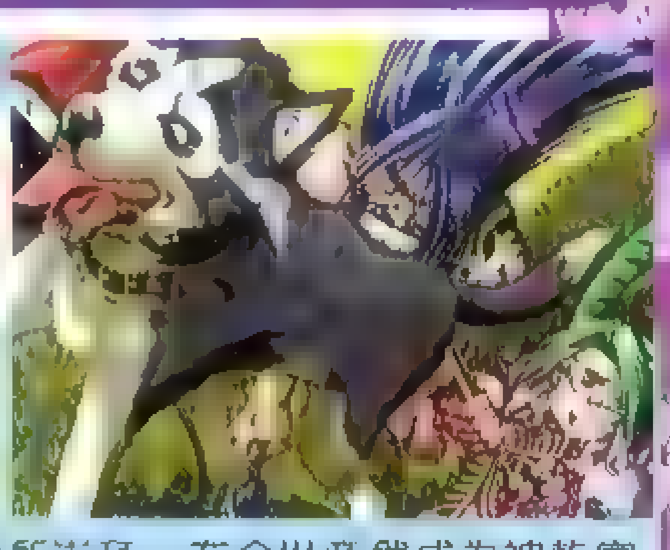
乾家的長女，雖然是高中生，但實際上是個藉著外星人克雷伊的力量變身的魔法少女。就如她的職業一般，是個不擅長肉搏的角色，必殺技是一招火焰魔法，她就是靠著這招強大的魔法力來攻擊敵人的。使用這個角色要注意的地方就是滿腹度以及不要太靠近怪物，因為女孩子的肚量沒那麼大，一不小心就會因此而成了餓死鬼。而太靠近怪物的話，可能就會輕易的被解決了，畢竟女生是很嬌弱的。



乾宇賀之介：

乾家的長男，大學時以優異的成績第一名畢業，現在在一家知名的企業活躍中。不過不要以為聰明的人四肢都不發達，其實他的實際身份是一名力大無窮的野人。他跟乾泰三一樣都是個近身肉搏型的角色，必殺技是利用岩石丟向怪物來攻擊它，剛進入遊戲時倒是可以以他來習慣一下系統。要注意的地方就是確實的提昇等級，那所有的怪物都將不會對你構成任何威脅了。

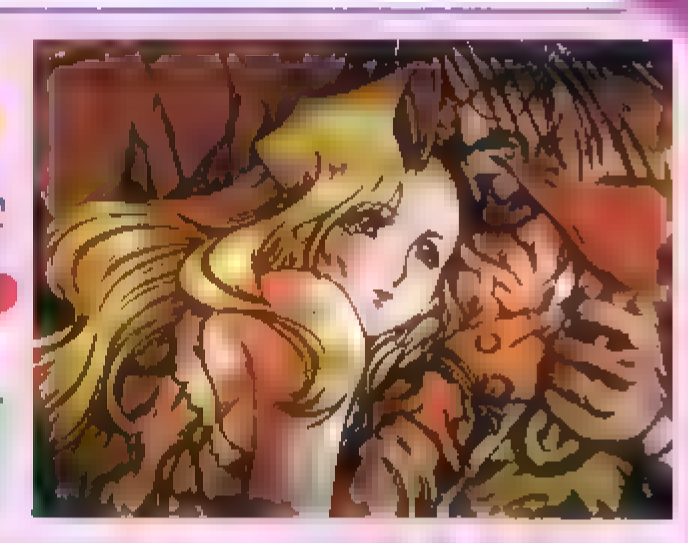




乾犬：

乾家所飼養的狗，它前世是一位行俠仗義的浪人，被眾多美女所崇拜，在今世竟然成為被乾家欺侮的對象，真是可悲，唉！由於是狗的關係，所以能裝備的武器防具非常的有限，但是等級提昇時所增加的能力值也相對的提高，且迷宮中的陷阱也對他起不了什麼作用。必殺技是閃避敵人攻擊，不過使用性可能沒想像中那麼好，要使用它來進行遊戲的話，困難度可能有一點高喔！

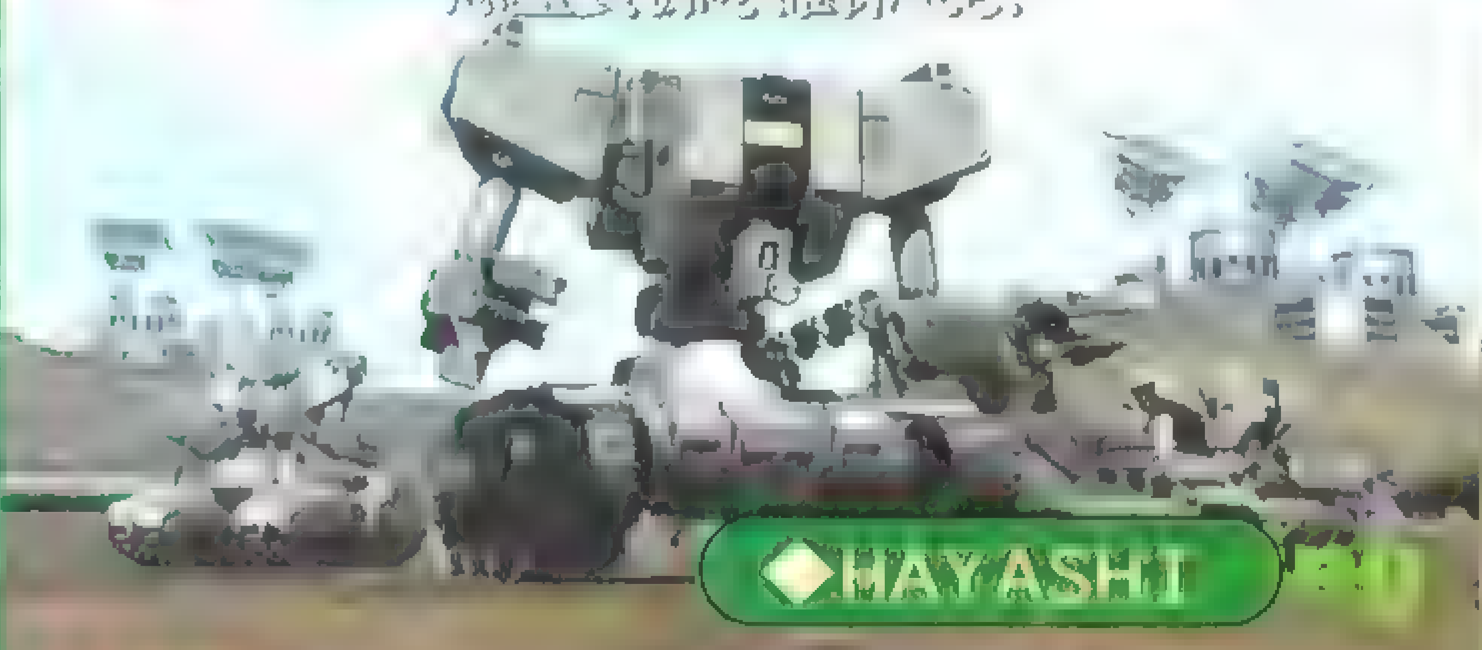




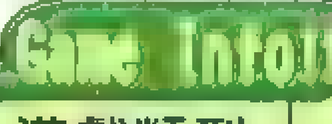
嚴格說起來，『迷宮無頼漢』的遊戲性做得滿不錯的，就算它不是18禁的遊戲，一定也會大受歡迎吧!?

緊急指令！

ナックフロンティア



◆HAYASHI



遊戲類型	SLG
價格	9800日圓
發行公司	SystemSoft



▲[illegible]切建設的第一步～探[illegible]脈



▲[illegible]起伏地形的礦脈[illegible]整地

緊急指令上手指引篇

Light Storm企劃、製作，SystemSoft發行的[illegible]h Frontier」是一[illegible]略遊戲，[illegible]確保惑星資[illegible]，除了[illegible]挖[illegible]大量的礦[illegible]需以武力排[illegible]在此星球開發[illegible]敵手，當累積達到[illegible]的礦石、資源之後，[illegible]用運輸太空船將其發射[illegible]衛星軌道上等待的母[illegible]以完成任務。

遊戲世界背景是在22世[illegible]在耗盡了地球上的[illegible]為進一步取得新資[illegible]將人類活動的據[illegible]陽系外。而表面[illegible]的聯邦政府，實際背後有五個稱為「コープ」的獨立經濟團存在著，每一個コープ都為了爭取新惑星的開發權，指派了開發司令官抵達該惑星，與其他競爭的コープ展開了激烈的資源爭奪戰爭…





▲決定鋪設管線的線路，完成後記得確認已通電運作

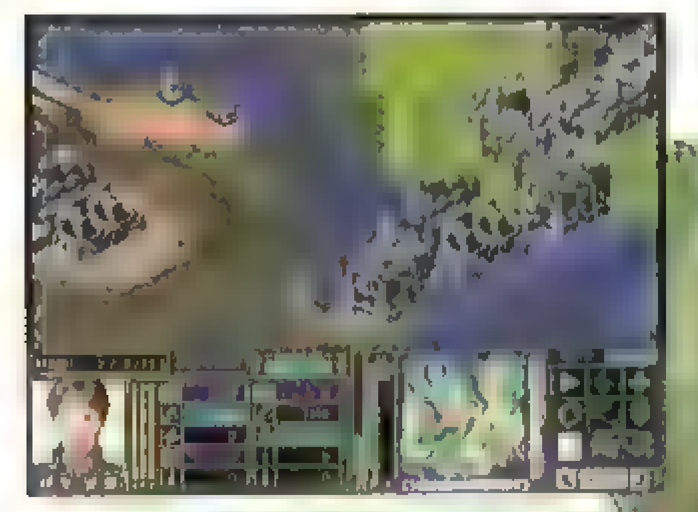
玩家即是扮演「ヱアンジアンコープ」地球[illegible]部任派的開發司令官，進行[illegible]個遊戲。基本開採的過程是這樣的：先製造グランドサーチャー（礦石探索車）來探索礦脈，發現並確認礦種後，製造グランドーザー（挖土機）來整地，[illegible]鋪設運輸、電路管線來與主基地連接，如此方能有電力來使工廠運作，並輸送礦物回主基地加工成資材。

遊戲初期，可開採的礦物主要分三種：ヱ礦石、チタン（鈦）礦石、與レアメタル（稀有金屬）礦，隨著開發惑星種類的增加，也會逐漸加入液化資源、放射性物質等資源可開採。但要注意一點！僅有ヱ礦石能直接在主基地裡加工成資材，在任何建設都需消耗資材的限制下，爭取ヱ礦石將是決定遊戲開始的重要方向。但礦脈會枯竭，因此別讓你的礦石探索車閒著，隨時讓他出去探索新礦脈。

而在這開採過程中，隨著[illegible]求、規模的增大，你須需要[illegible]「當多」的輔助設施來加速開[illegible]的進度。例如當有多處礦脈發現，在數座礦物資源採掘工廠同時運作時，主基地的電力供應將大為不足，這時便要建

造ソーラーリアクター（太陽能發電機）來補足電力；而礦物產量多於加工速度時，除了建造「礦物資源貯藏倉庫」來容納礦石外，你也需要「資材工廠」來增加資材加工速度。

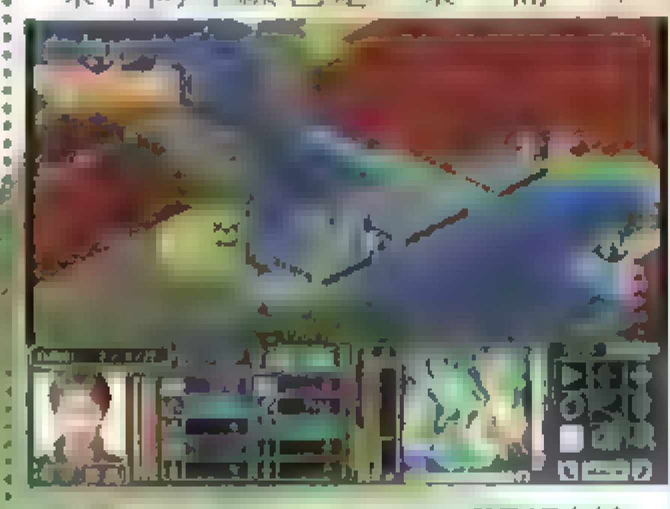
而好不容易當採集達到預定量的資材、礦石後，你便需要建造一座カーゴランチャー（運輸太空船發射台），來將這些資源打上至衛星軌道上等待的母船，以完成任務……等一下！沒那麼簡單，發射太空船需要極大的電力，你還要再設一座マイクロウェーブリアクター（短波變電器），來收從衛星軌道上的太陽能衛星發射的強力極超……離子反應來變換……的電力，最後，發射向母艦輸送2000份的資材，這才算完成任務。



▲漲潮！不預先將地基打高的話，不但工程無法進行，設備也泡湯了

不同的惑星，各會有影響開發的因素，例如擁有大氣、海洋的惑星，便要小心了，且天候不佳（如下雨），會立即影響所有太陽能發電機的功率；而海洋受衛星影響，會產生潮汐運動，在整地、建設任何設施時，便得將漲潮時的海平面高度考慮進去，避免設施浸在海裡泡湯。也有位在小隕石帶的惑星，擁有百萬噸級破壞力的隕石將不定時成為你的惡夢，所幸你可以建造スペースガーディアン（對隕石用砲座）來嘗試擊落這些隕石，避免造成破壞。

在玩家successfully發展經營的同時，競爭コープ也同樣在這些惑星上拼命開採，以爭取比你更高的資源輸送量，這使無可避免地產生衝突、戰鬥。除了生產有機動力的ガンドッグ（戰鬥用機器）外，建設一些グランドガーディアン（固定砲座）來鞏固防禦線也是一策，而工具



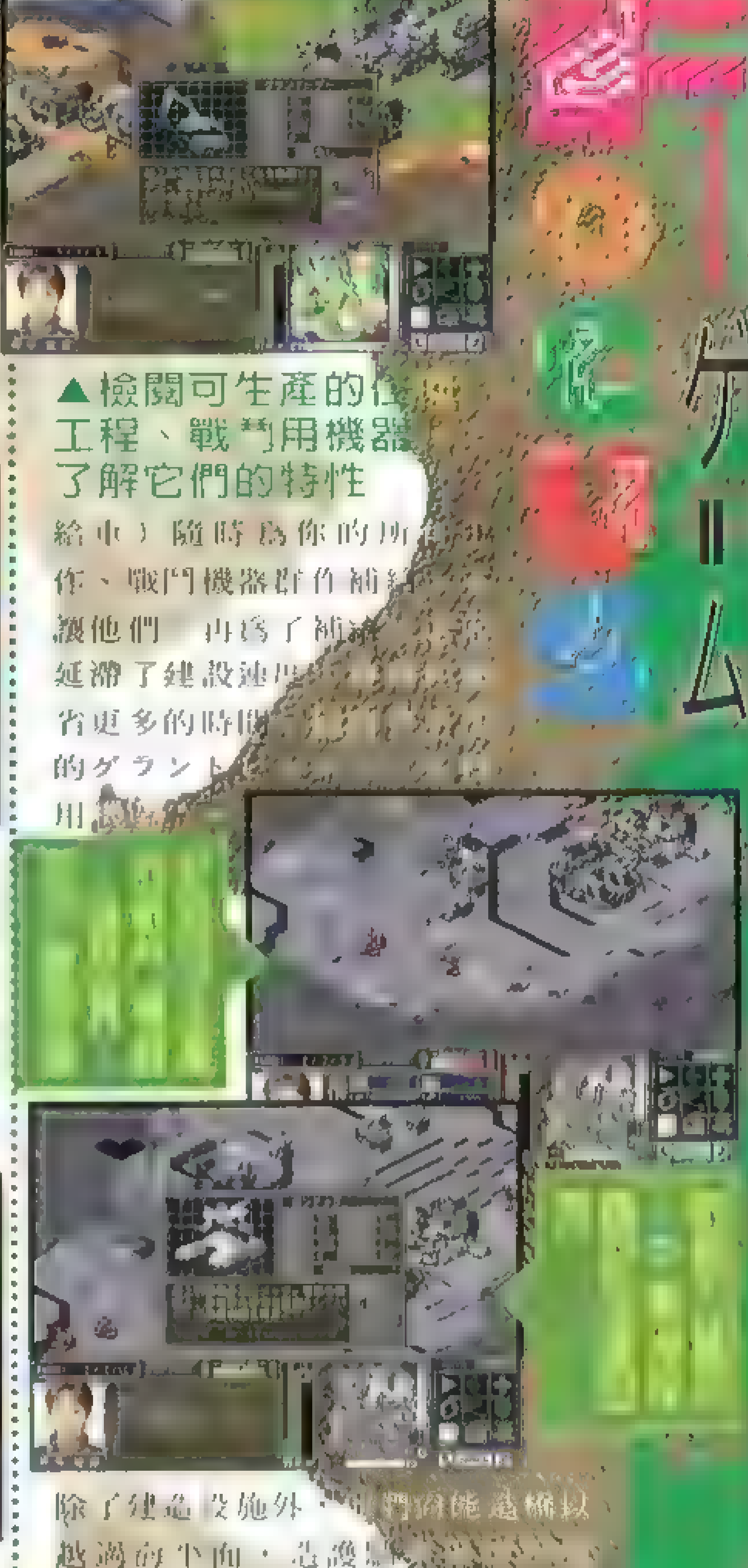
……觀測的……的動向

……（監視哨台）並可以提供廣大的索敵範圍，可先發現敵蹤以先發制人。但隨著開採面的擴大，受損、補給的戰鬥部隊從前線基地往返將浪費極多的



時間，利用グランドベース（補給修復站）來縮短補給路線是很重要的。隨著劇情進行，戰鬥將從陸地延伸至海上、天空，與你競爭的コープ也會有複數同時出現，如何從環伺的強敵中完成任務，全看玩家的戰術了。

所有的工作、戰鬥機器群，都會消耗燃料，而一旦降到一個限度，便需要補給。通常他們會自動尋找最近的補給站補給，……

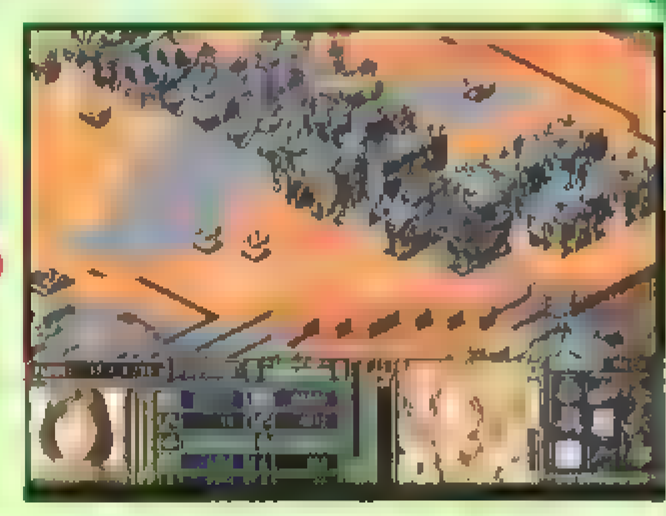


▲檢閱可生產的作業工程、戰鬥用機器，了解它們的特性

給車）隨時為你的所……作、戰鬥機器群作補給，讓他們……再為了補給……延滯了建設速度……省更多的時間……的グラント……用……

除了建造設施外，……越過海平面，……等，擁有越多數量，就……





遊戲評語

這是個困難度極高的即時戰略遊戲，儘管在一般時候，敵我任務完成條件都是輸送達到需求量的礦石資材，但電腦扮演的敵人會具有非常積極的攻擊性，玩家需花相當多的心思在攻防上，否則將不可避免收到ジャパンコープ地球本部傳來的……解雇書。

http://www.system.co.jp

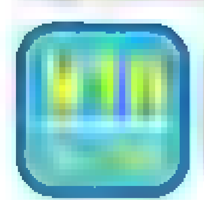


判決



Game Info!!

遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	SPEED



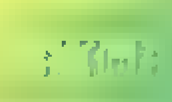




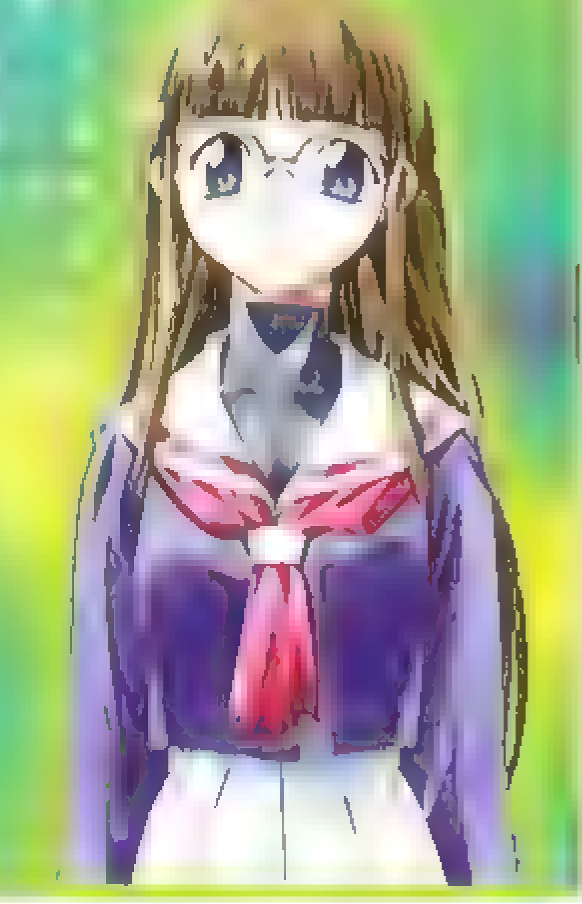


這一次，你就是那個正義使者！









運用你的智慧與辯才，將歹徒繩之以法





除了主持正義，還可能產生案外情！

[illegible] 在法庭之外，主角還可能與其發展「案外情」[illegible]

[illegible] 在背後 [illegible] 因此要能 [illegible] 還得先打 [illegible]

▲[illegible]之一的美幸，是年紀最輕的一位

▲與主[illegible]戀人關係

法庭辯論操作不如想像中好

[illegible]

遊戲小語

聽起來好像是日本版的「沉默的羔羊」，是吧？拿出你的正義使命，讓壞人無所遁形吧！還是，你比較想扮演壞人那一方呢？呵。

ぱすてるチャイム 恋のスキルアップ



Game Info	
遊戲類型	RPG
價格	7500日圓
發行公司	Alice Soft

/黃柏欽

在舞弦學園裡的生活…

遊戲的故事背景是類似『魔法學園物語』、科學與魔力並存的幻想世界。而主角在一所名為『王立舞弦學園』的學校就讀，讀的科目是『冒險科』，遊戲主要的目的就是安排自己接受各式訓練課程來通過各種考驗，並以最優秀的成績畢業，由於舞台是在學校，那當然少不了要跟女孩子談個戀愛囉？不然學校就白上了。不過談個純純的戀愛並不是這遊戲的重點，怎麼說呢？因為在遊戲設計上有『實習』這項課程，在實習中偏偏又是以兩人為一組互助合作、互相支援行動來達成目標，如果跟女孩子的關係處得不好，那整個過程真可說是倍感艱辛了，所以玩家不能只偏重於在課業及技術上的成長，還得打好與女孩間的關係，以期在實習課程中成為您最有力的得力助手！


▲這位是新轉來的學生，名字叫克莉兒

在遊戲系統的設計上，玩家可以自由安排上課時間及課程，但只能排出四天的課程，第五天則是強制學習某些技巧或是提昇能力；而上課內容依性質可分類為『戰士系』、『盜賊系』、『攻擊魔法系』、『回復魔法系』等，女孩子們也會依自己的性格、專長及喜好不同而在不同的領域有所表現。

另外，在實習時要特別注意的是，如果一個禮拜都沒去探險的話，則HP馬上就會變成0，請玩家稍微注意一下。至於實習要做些什麼事呢？首先就是在學校內到處探索，然後別忘記去張羅一下道具以及裝備，接著就可以尋找最想邀約的女孩一起潛入迷宮冒險了。而進行的方式大致上與『鬥神都市』的模式差不多，都是一層層地在迷宮中探險，途中當然也會有怪物出現騷擾，這時就可以在女士面前展現您男性的魅力了，如果玩家能在限定的時間內到達規定層數的話，將可獲得畢業委員會的認可，這在成績上可是具有極大影響的，玩家們就朝著以第一名畢業為目標前進吧！當然啦，也別忘記收集完整圖片的目標喔！


▲在屋頂上愛的告白

遊戲裡的背景音樂共有17首，筆者認為最好聽的是第一首，曲調活潑輕快，有讓人耳目一新的感覺。而遊戲中還附贈了一片CD，收錄了Alice許多遊戲的體驗版、壁紙、修正版、DEMO等，還另外錄製了四首音樂，當然囉，每一首都非常精采喔！

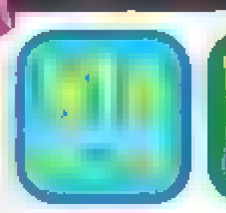


遊戲心語

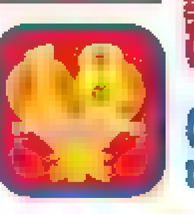
遊戲的難度算是蠻高的，不過既是ALICE出品，相信也不會令玩家失望才是！



Game Info!!	
遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	ZERO









◆阿奮斯

是被安排的婚姻好呢？還是自由戀愛的好？

嗨！大家好，各位一定覺得最近經常看到我吧！沒辦法，人太紅了嘛！好了，該進入主題了，說到許嫁以我們中文來翻譯的話，就相當類似古時候的指腹為婚，相信有在看電視的人一定都知道這是什麼意思，不用我再多做解釋了吧？遊戲中的主角高瀨修一郎是個平凡的高中生，但他卻生長在一個豪門世家中，在他一切都不知情的狀況下，祖父突然帶回了一個說是跟主角從小就有婚約的未婚妻，從此她就走進了主角平靜的生活中。當然，一開始主角也不是馬上就答應了這門親事，但是礙於祖父的『威嚴』，也只好就範囉。BUT，咱們主角也不是一位沒人愛的男人，在他的身邊倒也不乏一些條件不錯的女孩，像是從小青梅竹馬長大的巴、同社團的小學妹美紀或是巴的姊姊[illegible]等女主角，所以不用太拘泥於有婚約的青花，想追哪一個就看玩家自己的選擇吧！

▲定情之吻





熱鬧的祭典廟會

遊戲小語



由於遊戲的特別之處就是採用電子小說的方式，至於其他部份就跟一般的遊戲差不多，是屬於玩過就算的遊戲。在期待的遊戲出來之前，倒是可以試一試排遣時間

電子小說式的遊戲系統

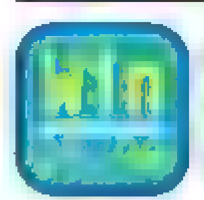
這款遊戲所強調的賣點就是以電子書的畫面來進行遊戲，不像一般的AVG另外有一個對話視窗，它的整個畫面就是對話視窗，也就是直接將字跟畫面結合在一起，猶如背景只是小說中的插畫般，但…遊戲的美工還是略嫌不足，總覺得女性角色們畫得不夠美型。例如遊戲一開始就遇到的學妹美紀，感覺上根本就是小學生的那種體型嘛，對筆者來說已經超出『狩獵範圍』了。在音樂跟音效方面，背景音樂是沒什麼特別之處，就是平淡無奇的那種感覺，聽了也不會特別去在意它，不過配音倒是還不錯。在遊戲性方面，比起ZERO另一款遊戲『縛』來說，算是正常多了！




Motif～七色の素描～

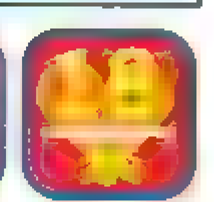


Game Info	
遊戲類型	AVG
價格	8800日圓
發行公司	SPEED





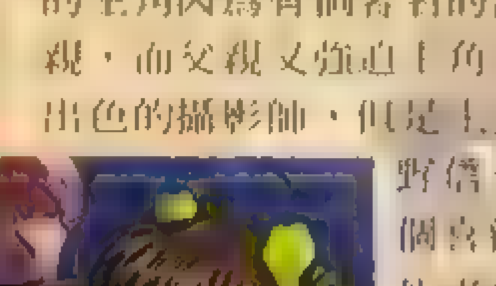






一位立志成為畫家的青年，能否靠著畫筆自給自足？

最近幾個月的時間，PS次世代主機與電腦遊戲不約而同的都選在這時候出片，玩是玩得不亦樂乎，但是看看筆者的荷包裡錢也是愈來愈少了，唉！所以現在只能靠著這少少的稿費來過活了，算了…來說說遊戲吧，這款遊戲的主角因為有個著名的記者父親，而父親又強迫主角要做個出色的攝影師，但是主角「狩野信也」是個喜歡繪畫的青年，由於父親強烈的反對，最後終於給了主角一個月的時間考慮，結果主人公決定在這段期間內靠著繪畫來生活，並且要畫出令父親感動的畫，來達到成為畫家的心願，就在這成定局之後的某一天，突然來了一個自稱是妹妹的女孩子，這個父親也真厲害！，就在這不知是真是假的情況下，四個人只好就在同一個屋簷下共同生活，等待父親回來解開謎底，但是主角一開始身上只有十萬日圓，也不知道是否能靠著繪畫來過這一個月，何況又多了三個人吃飯，就在未來充滿未知數的狀況下展開了故事，不過就在時間一天天流逝後，主角才隱約發現了事實真相……





▲叔叔…我最喜歡撈金魚了

◀這就是傳說中的角色扮演嗎？

由工作與約會所構築而成的遊戲流程

遊戲的玩法基本上是很單純的，只要在工作與約會間取得平衡就已經完成一半了，但是說來簡單，裡頭卻是很複雜的，光是在時間的安排上就令人頭痛，但只要玩到了中盤就可以了解全部登場角色的作息時間，當然這時候來安排時間已經太晚了，前面已經錯過一些事件，雖然這不會影響最後結局，但還是奉勸諸位讀者：從頭開始玩吧！這是為什麼呢？因為……這是筆者的經驗談，詳細情形待會再說，在此先賣個關子。再來就是如何在遊戲中賺錢，剛開始主角身上的錢最好都花費在買畫圖用品上，以增加繪圖進度，而且要順利完成工作進度，可不是光靠道具而已，主要是依照主角的三項數值，分別是繪畫等級、靈感與體力，其中等級可以靠工作和到公園寫生提昇，其餘兩個參數得靠與人對

在畫什麼?!

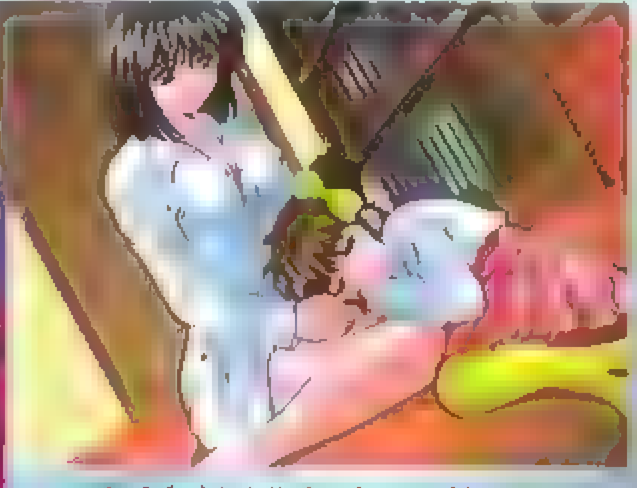
小孩子也要幫忙家事喔…

一成不變的遊戲過程

基本上筆者對於18禁遊戲也算是身經百戰，功力已到達看一下畫風與人物造型即可看出是哪家公司的大作，但是這一家公司SPEED的遊戲卻不容易分別，比如同期的另一個作品『迷宮無賴漢』，一個是用色大膽，而另一個卻是畫風較為清新，兩者比較起來不像是同一公司所製作的（也可能是出片量較少吧？），總之筆者比較喜歡另一個作品的畫風，並不是說它不好。



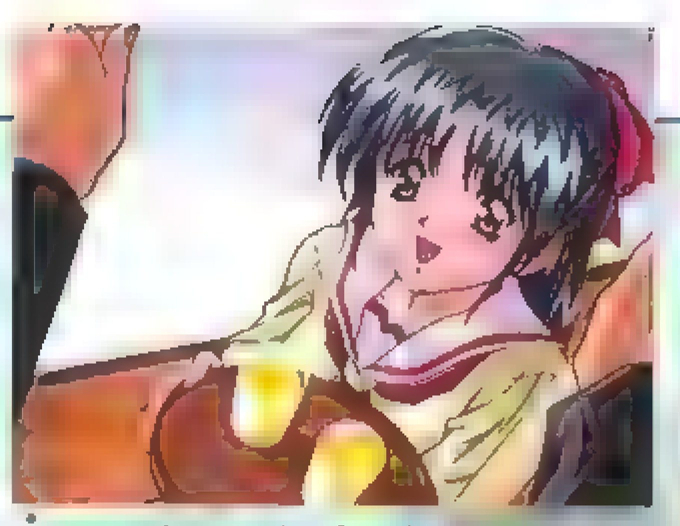
再來就是繼續前面還沒說完的事，筆者為什麼說從頭玩較好呢？原因是遊戲時間實在是太長了，保證讀者們不會再想玩第二次，但這款遊戲要攻略完全部的女孩子至少須重玩五次，或者有人會說：這有什麼關係，玩『同級生』系列還不是重玩好幾次。OH…歹勢，雖然都是須玩上一段時間的遊戲，但這二者是不一樣的『同級生』系列至少在時間的處理上是非常快速的，就算不知何時會發生事件，一天也是很快就過去了，最重要的是它還有快速鍵功能，雖然此作品也有，但只限於發生事件才有用，其餘普通的對話還是要靠連擊滑鼠來達到快速的功能，再說一天的經過，假如知道今天沒有任何事件發生，也不可以直接就換到隔天，還是得乖乖



▲真希望躺在上面的是我

◀ 請不要離開我

的過完今天，就這樣辛苦的玩到三個月結束，再加上背景音樂的配合，使得筆者每當在夜深人靜時玩起這遊戲時，玩不了多久，就開始昏昏欲睡，這時的背景音樂聽起來就如同是催眠曲一般。當然這不是主要問題，原因應該是事件太少，而且大部份的時間都浪費在日常瑣事上，玩到後面就會變成每天吃飯睡、睡飽吃、閒來無事接接工作賺點小錢，一直到

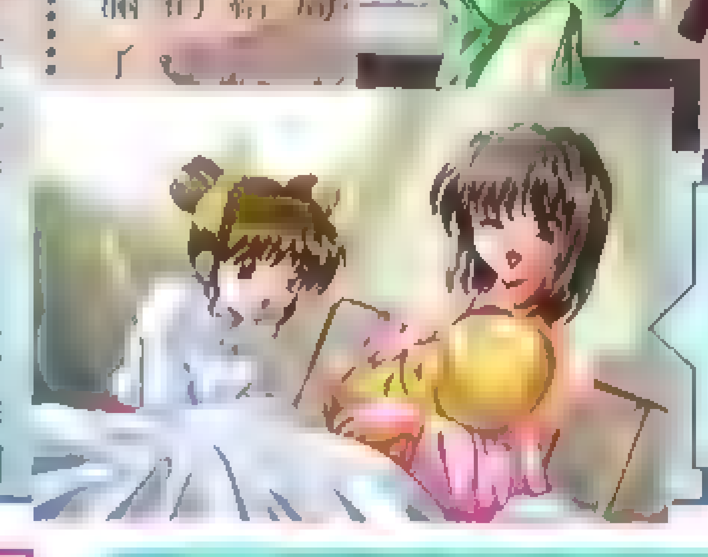


▲來…客人請用

遊戲結束，雖然這與現實生活是一樣的（注意，這不是筆者的生活寫照，雖然有人說很類似…），每天過著一成不變的生活，所以玩起來格外吃力，相信大家頗有同感吧？

既然講了缺點那就再談談優點吧！本遊戲最大的賣點就是它豐富的劇情以及人物多變的表情和動作，例如與主角間的友好度提升的話，臉上都會出現類似『純愛手札』遊戲裡女性角色臉紅的表情，這樣就可看出與主角之間的『親密度』，只要不腳踏兩條船），接著就等著和她有個美滿的結局了





各種結局畫面



▲服務讀者的時間到了

▶ 好，就這樣子不要動

話相休息來回復。接工作也是有技巧的，在要接下工作時先看看完成失敗與酬勞會不會相差太多，比如說：一人之人要完成，但是錢卻有二萬塊。這就是屬於高難度的案子，除非實力夠否則不要輕易接，還有一點就是不要一次接太多，以免浪費時間又沒錢賺，要有效率的利用時間。

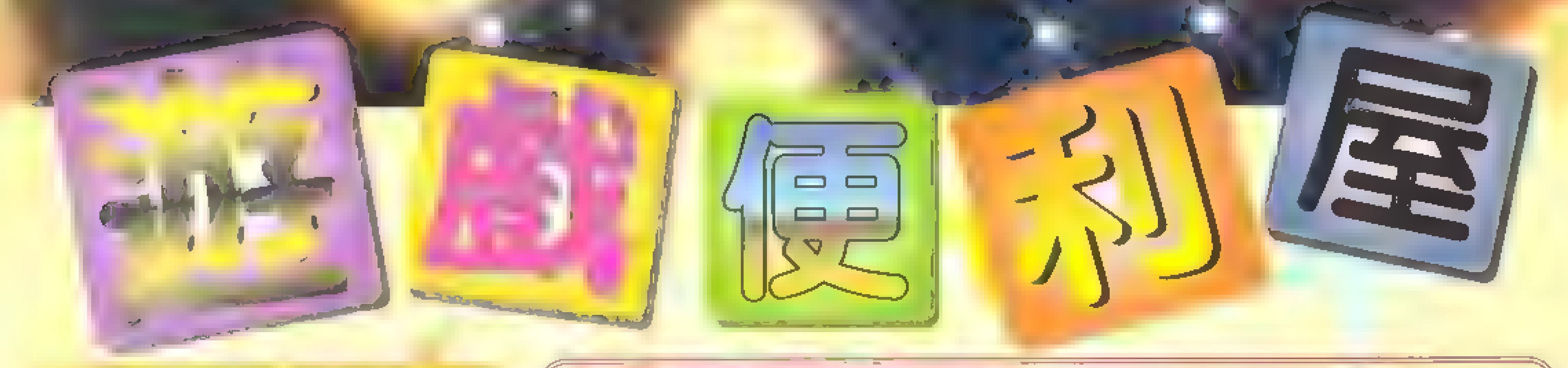


在遊戲中登場角色共有六位，當然遊戲最後目的就是與其中一位角色變成戀人，不過不會產生亂倫的結果，畢竟這款遊戲走的也是純愛路線，那最後誰才是主角的妹妹呢？嘿嘿…自個兒玩完就知道囉！

遊戲語



縱使流程枯燥但它的優點不少，其多樣的結局以及詼諧的對話也是值得一玩的，在年關將近的現在，出門遊玩是很貴的一件事，倒不如關在家裡，隨隨品嚐本款可以打發時間的作品。



江南才子唐伯虎

說到江南四大才子，當然是首推唐伯虎囉！在文獻記載上，唐伯虎是個文武全才、行俠仗義的任俠人物；不過他最為人所樂道的，就是他娶了八個如花似玉的老婆，其中尤以華家夫人的丫女－秋香最為出眾。遊戲開始，你所扮演的就是這位行[illegible]的「江南才子」唐伯虎，當你得到一張傳說中[illegible]的八美圖之後，便[illegible]尋找傳說中的八美，並解開[illegible]的秘密。可是追尋的過程可不是一邊談情、一邊說愛就可以如願所償，在充滿謎樣的故事裏，你還必須勤練文才與武功、尋找傳說中的寶物、破解敵人所埋設的神秘關卡及八美親朋好友的百般為難。遊戲中的自由度可說是為玩家精心設計的，玩家就可以依照自己的喜好，創造不同的感情世界。所以遊戲中並沒有固定的追求路線，玩家可以選擇從何人開始追求；而戰鬥模式[illegible]分為文比與武比，也就是說，玩家必須用功地修習文[illegible]武功。試想，如果你只會武不會文，不就像一個四肢發達的大草包嗎？那如果你只會文不會武，又怎麼去英雄救美呢？這一切的一切，就要看充滿智慧的玩家您，如何完完全全的擄獲美女的芳心了。



初戀

青青子衿，悠悠我心，高中生涯是個令人懷念的生命階段，年少輕狂，許多人的終生好友或事業伙伴都是這時期結識的，而「初戀」的故事背景便以這段令人懷念的燦爛高中生涯為舞台，將時間定在從高[illegible]到高[illegible]那一年的情人節，並以在你身旁的十位女孩為中心人物所展開。初戀的畫面不同於一般時下採用CG作畫方式的戀愛模擬遊戲，而改以賽璐璐片的方式呈現，這種方式大多只有卡通動畫才有採用。在十位女主角中，你最想和誰談戀愛呢？趕快來嘗試您的初戀吧！

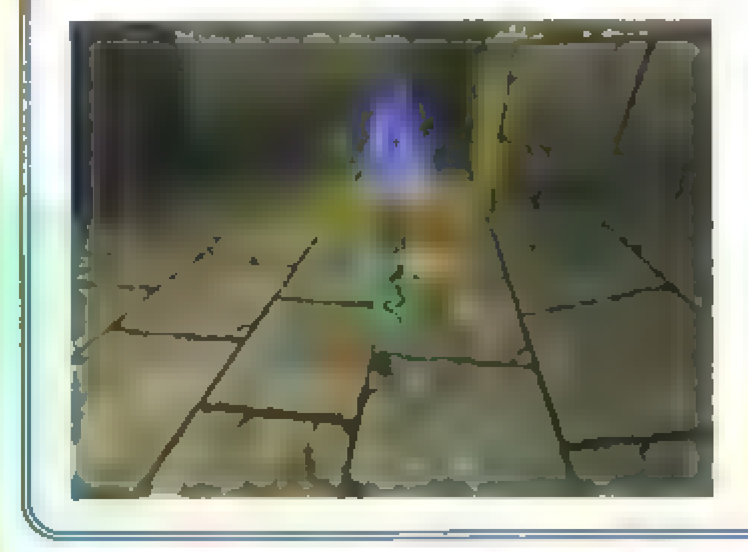




- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX[illegible]
- 顯示：DirectX[illegible]
- 類型：[illegible]
- 售價：740元

東方傳記

「東方傳記」是以中國人耳熟能詳的"西遊記"為背景製作而成的一款動作遊戲，在人物設定上有多達[illegible]種的角色，每個角色都擁有自己的造型與個性。主要的角色有：龍王、羅剎女、紅孩兒、天兵、天將、白骨精、青蛇精、蠍絲大仙（蜘蛛精），以及最後玩家要面對的牛魔王。主角孫悟空在遊戲中，除了徒手攻擊之外，還可以拿金箍棒對抗敵人，另外在遊戲中也有五種法術效果，像是定身術，是用文字型的魔法定住敵人…等等，還有其它有趣的法術，玩家到時可以試試！



安峻科技

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：3D動作
- 售價：720元

麻將夢幻國

「麻將夢幻國」？看到這個遊戲名稱就知道它是一款麻將遊戲，但是，它和一般的麻將遊戲卻有大大的不同，是由麻將遊戲和簡易RPG遊戲合而為一的趣味遊戲。「麻將夢幻國」這套遊戲雖然採用了類似RPG的方式來製作，但它與您對決的魔物可不是一般RPG中的噁心怪物喔！因為在這個遊戲裡登場的敵人，幾乎清一色都是由可愛嬌豔的美少女所組成，到時您可千萬不要心軟才是！各方面都面面俱到的「麻將夢幻國」，能讓喜愛麻將的您有值回票價的感覺，喜歡麻將遊戲的玩家們可千萬不要錯過了！





智冠

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯示：SVGA
- 類型：益智
- 售價：580元

機甲戰士

HAMOS：THE GREEN CHARIOT

「機甲戰士」是一款由卡通改編而成的遊戲，就如同原著一樣，主角坐著傑姆斯尋找水晶，在遊戲中主角也得乘坐著傑姆斯才能過關。一般R.P.G.遊戲是在一個地圖上，尋找要前往的目的地或村莊，但是在遊戲中為了利用傑姆斯的特點，因此移動方式採用了射擊模式，玩家必須一面打倒敵人一面走向目的地才可。遇到敵人時系統會轉變成為3D戰鬥模式，基本上戰鬥方式是採用回合制，可是在戰鬥進行時，可以感覺到即時戰鬥的模式，非常吸引人，玩家不妨試試看吧！絕對會讓您見識到非常優秀的戰鬥畫面的！



旭力亞

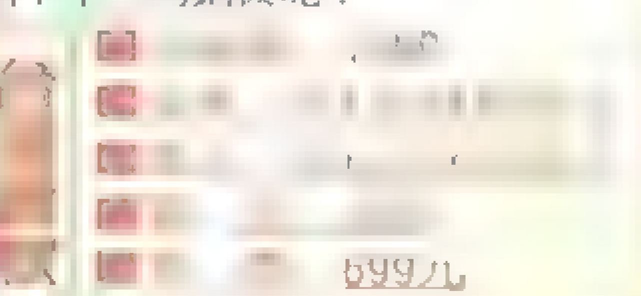
- 記憶體：16MB
- 音效：DirectX相容
- 顯示：DirectX相容
- 類型：角色扮演
- 售價：780元

遊樂場復仇記

Revenge of Arcade

還記得遊樂場中各種遊戲機吞掉你手中的銅板的老鬼，就像小[illegible]樣的快感？現在你可以藉著遊樂場遊戲全集，不由讓遊樂場老闆來削削你的金錢。裡面共含五個經典級的遊戲，計有「星際保衛戰」（Xevious）、「噗噗車」（Rally-X）、「鼠官兵抓貓強盜」（[illegible]）、「星際捕台賽」（[illegible]）、「小精靈小姐」（[illegible]）等五個遊戲，個個都是當時的經典名作！懷念的聲光及遊戲時充滿復仇的快感，在在都喚醒您的記憶，同時還可幫您省下不少的銅板呢！

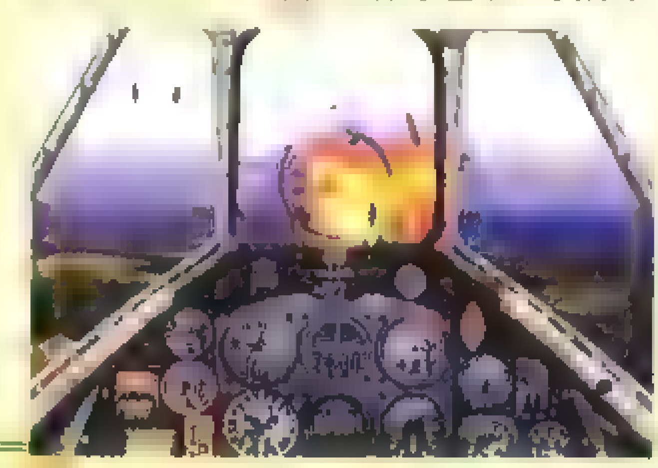




模擬飛行空戰版

Combat Flignte Simulator

在一次大戰，飛機首度運用於戰爭上，但是空戰的基本模式，卻是在二次大戰時才趨於成熟。這款「模擬飛行空戰版」便是把二次大戰期間空戰的情形完全地表現出來，讓您重新回味一下當時激烈的戰況。在遊戲裡，共有八架歷史性戰機供你選擇，包括噴火式I、颶風式I、梅塞修密特BF109E、FW190A8、梅塞修密特[illegible]、P47D雷霆式、P51D野馬式以及噴火式IX這八架戰機。看到了這八架戰機，您是否躍躍欲試呢？現在就加入英國皇家空軍、德國空軍或美國空軍，來體驗前所未有最真實的感受吧！



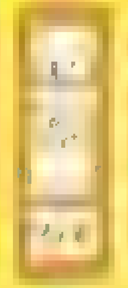
台灣微軟

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容
- 顯示：SVGA
- 類型：飛行模擬
- 售價：1199元

迦陵演義

KWA RYO EN GWI

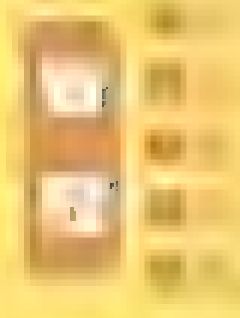
『迦陵演義』這款遊戲在設計之初，做了一個相當有野心的嘗試，就是讓玩家來當遊戲的導演，而且是舞台劇的導演！『迦陵演義』的遊戲進行，完全以「即時舞台劇」的形式發展，由於採用這種革命性的遊戲系統，擔任導演的玩家，必須操滑鼠不斷地下指令給藍迦陵。如果遇到個很菜的導演，完全不會導戲的話，舞台劇演員可是會發牢騷的喔！記住藍迦陵可是個大牌、活生生的演員，為了維持舞台劇的風格，『迦陵演義』安排了活潑可愛的蘇菲雅小姐和成熟穩健的高倉先生，來擔任舞台劇的配角，隨著玩家節制的導戲，冒險旅途會出現各式各樣的突發事件，藍迦陵不斷與人邂逅、接觸後，想法及性格會跟著改變，受到這樣的影響而成長的迦陵，日後的言語、表情及行為也會隨之改變。換句比較專門的術語來說，『迦陵演義』是款互動性角色濃厚的遊戲，在遊戲中藍迦陵除了有喜、怒、哀、樂等纖細、豐富的表情外，還會不時地耍耍小脾氣，這種任性、不聽話的個性，實在令人又愛又恨！沒有人能夠預知迦陵將來會變成什麼個性、結局會變如何？不確定的情境，可以說就是『迦陵演義』的魅力所在。





大宋英雄岳飛傳

「怒髮衝冠，憑欄處，瀟瀟雨歇；抬望眼，仰天長嘯，壯懷激烈；三十功名塵與土，八千里路雲和月…」，想必各位讀者對這首詩有點印象吧。沒錯！它就是我們偉大的民族英雄——岳飛出征時的寫照。岳飛傳捨棄了一些策略類的各種複雜指令，你將不會為內政、外交、人事等繁瑣的雜事給牽絆，唯一要做的就是專心的佈陣打仗。每個將領在戰鬥中會不斷的獲取經驗，當累積到一定的點數後便可升級，升級後人物的攻擊力、防禦力、謀略值和行動力等都會有所提升。當然啦！每完成一個任務便可獲得一些金錢，讓你添購配備。在每一關結束後便會進入城鎮休息，而且每個城鎮的景緻都不相同，有的楊柳低垂，鴨鵝悠哉玩耍，可以讓你暫時忘卻戰鬥時的凶險。在城鎮中有商店、藥店、馬店、武器店等，讓你能夠充分地補給，好在下一關中有更好的表現。岳飛盡忠報國卻反遭奸賊秦檜陷害的故事家喻戶曉，但是岳飛如何受朝廷重用並且大敗金兵的傳奇故事，知道的人並不多。本遊戲就是將岳飛從小拜師學藝，到如何勇奪武狀元並因戰功彪炳而成為元帥的過程一一重現。

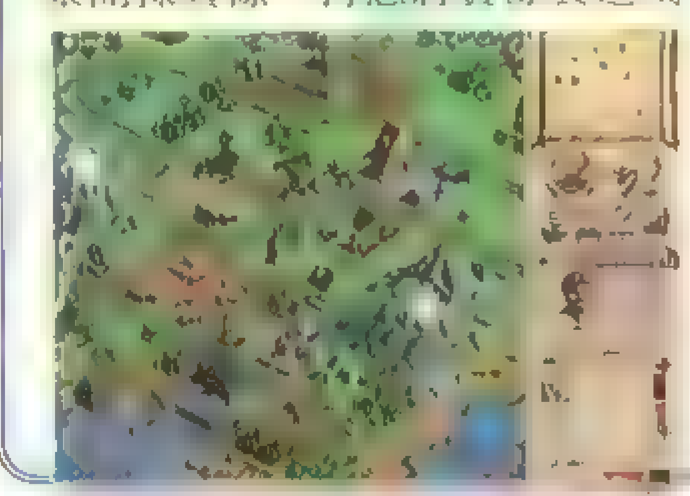




夢幻新世界

Creation of a New World

這是一款即時的策略遊戲，在遊戲之中，您必須設法在一座荒島上，建立起簡陋的殖民地，然後利用各種的專業建築物來開採資源，待您將資源製造成商品之後，便可以進行貿易以獲得金錢或是其它的物資。與時下流行的即時戰略遊戲類似的是，您所能建造的建築物及所能使用的物資都是漸進式的，必須先具備一些基本的建築物，才能往更高層次、功能更多的建築物發展。遊戲的作戰也是完全即時的；毋需熟記繁複的操作熱鍵或按鈕，只要用簡單的幾個指令便可開打。您還在等什麼呢？





華義國際

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：策略
- 售　價：890元

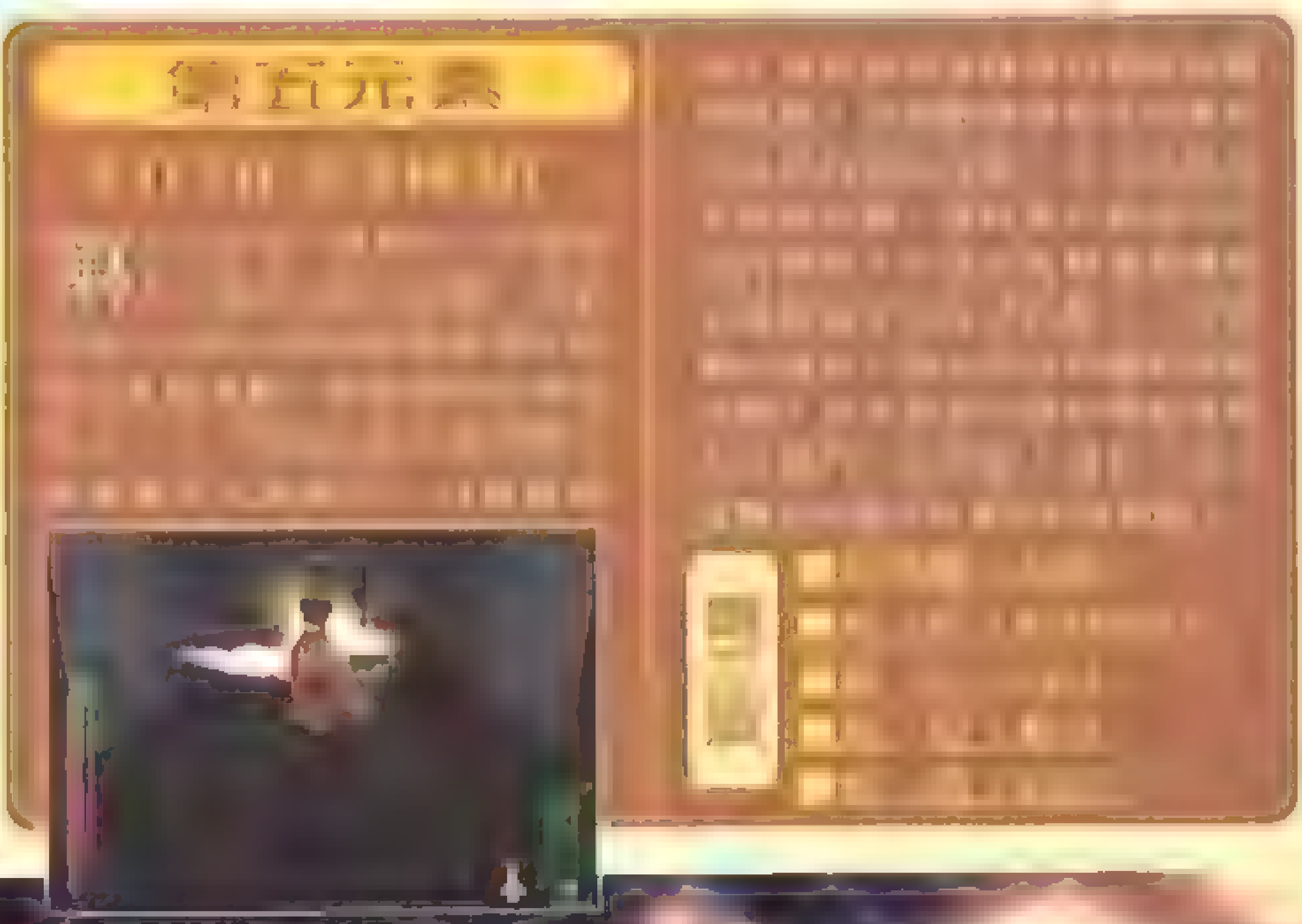
創龍傳

遊戲中的主角凱爾，將帶領玩家進入哈摩尼亞大陸的謎團之中。在遊戲剛開始時，凱爾醒在一個不知名之處，經過搜尋後，凱爾慢慢地聚集了伙伴，也逐漸了解自己為何會來到這世界。在這遊戲中，將他們凝聚在一起的力量，基本上都不是為了哈摩尼亞大陸的和平，而是各有各的目的；像主角凱爾，只因為想找回家的路，而不得不去進行冒險旅程；古怪的科學家艾迪，則是想找個隱密之處，讓他可以好好研究發明而參與冒險。您能夠凝聚這股強大的力量，並找出自己為何來到這世界的秘密嗎？



梵太師

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- 顯　示：SVGA
- 類　型：戰略RPG
- 售　價：980元



異形追殺令

INCOMING

地球上的太空設施接連遭到惡意的破壞，而且有愈來愈多的證據指出外星人在北極建立了基地。事已至此，地球政府決定採取反擊。整個行動的第一步，是在非洲的吉力馬札羅山秘密建造巨大的異形偵測暨追蹤陣列雷達(ADATA)。將近八個月之後，雷達設備已接近完工，但外星人卻也偵測到試轉時的訊號，大批的部隊正朝這座基地殺奔而來。您將控制不同種類的單位(像是砲塔、戰機及坦克)，執行攻擊、防禦、攔截、補給、護衛或其他類型的任務。人類已面臨最後的生死關頭，趕快起而奮戰吧！





第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：WIN相容卡
- [illegible]　SVGA
- 類　型：動作
- 售　價：890元

F-16全方位戰鬥

F-16 Multirole Fighter

繼[illegible]後，Novalogic所開發的洛克希德．馬丁戰機系列又推出了以最新3D技術所製作的「F-16全方位戰爭」。這次將有超過40個令你血脈賁張的單人任務，讓玩家在世界各地為捍衛自由而戰。任務安排以空中巡邏、空中攔截、地面炸射任務、獵殺SAM飛彈和近距離接戰等主，充分展現F-16全方位角色的操控方式。遊戲中也附有任務編輯器，讓各位創造屬於自己的飛行戰役。你可以選擇敵機的種類、對手的武裝，甚至你還可以將建築物及物件安插在自定戰役中。自由世界的各位捍衛戰士們，你還在等什麼呢？





松崗

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

第一現場－危機救援小組

看[illegible]是驚人人[illegible]，[illegible]上的連環車禍，還是煙蒂引起的公寓火災，第一個抵達現場的[illegible]



[illegible]的主管，處理這個城市的所有意外事故，而管區中的警察，醫生和消防員都得聽你的指揮！能否成功的處理危機、拯救傷患，這一切的一切，就看您的完美安排了。

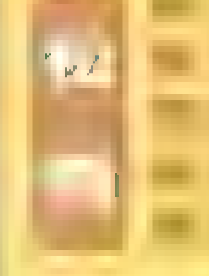
英特衛

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

戰慄時空

HALF-LIFE

在「戰慄時空」中，您將扮演一位在退役的飛彈基地中進行一個偉人實驗的科學家，實驗打開一個傳送不同空間的傳送門，但不幸實驗出了錯誤，產生了一個大爆炸，將另一個空間的異形傳送過來。而在實驗室工作的科學家們不是被異形殺死，就是被異形同化。你必須要逃離這個實驗的基地，並且拯救未被異形殺死的科學家；另一方面美國政府並不希望這件事曝光，並還派出了CIA的特種部隊來對付你，希望將這件事情永埋地底。所以你不只要逃開異形的追殺，也必須要面對自己國家的獵捕，於是你對這整個實驗以及政府開始灰心。遊戲的自由度很高，你可以決定要逃走或是殺死異形，也可選擇救人或不管他們死活，所有的事情都是有邏輯的，不會讓你有突兀的感覺，整個遊戲就像是電影情節一般的進行著。在遊戲中你可以和NPC(非玩家人物)交談，以獲得武力上的支援或醫療上的幫助，絕非只是"純聊天"而已喔！你甚至可以下「跟我走、留在此地、巡邏」等簡單指令。而對那些只會"槍倒人下"的玩家要注意了，因為這些異形的AI可是會讓你吃一鼻子灰的，所以玩家們最好有心理準備，才不會"受寵若驚"哦！





戀愛是遊戲。

青澀寶貝

Sentimental Graffiti

[illegible]



你擁有12個星座的情人
你知道12種製造重逢的機會
你可以一次追12個女孩
假如被拒絕也還有無限機會可以重新再來
你可以享受同時被12位女孩倒追的滋味
不高興時你當然可以回家睡大頭覺任誰都不必理會
你可以搭乘各種交通工具到12個城市旅行和約會
你了解對待12種星座女孩的方法
你懂得如何說話才能討女孩們的芳心
在「青澀寶貝」，你就是戀愛高手
誰說戀愛不能當遊戲？
你就要開始玩一場戀愛遊戲！

Play the love game 青澀寶貝



青澀寶貝 http://www.is.net.tw/sg

我的信用卡— 青澀寶貝 星座卡！

12個星座、12款設計、12種典藏價值，你要哪一張？

擁有華信銀行「青澀寶貝星座卡」，除可同享「華信銀行信用卡」所有權益，還可享有以下優惠：

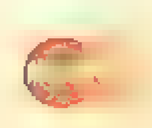
- 協和國際多媒體全產品郵購特別優惠
  包含：遊戲、幼教、Discovery Channel等電腦光碟，次世代遊戲情報雜誌和環球、夢工廠、派拉蒙、Discovery Channel發行之錄影帶、VCD等，KPS影音超特店租片、購物特惠優待
- 全省T-ZONE刷卡同享貴賓優惠禮遇

姓名
電話
地址

(02)2696 4934

14樓












全新
魔喚精靈V2
Vantage Master
網路對戰等你來過招
更接近人性
Internet PHONE 5.0 正式版
Falcom
協和國際多媒體股份有限公司
KING'S INTERNATIONAL MULTIMEDIA CO., LTD.
TEL.(02)2696-4866 FAX.(02)2696-4936



SDS
Star Divers
操縱各型機器人，
盡情摧毀敵人！
遊戲特色
敵人用「雷刃」攻擊你，你該怎麼辦？
1.用「猛獅座」重重還擊
□2.用「利爪處女座」殺他個片甲不留
□3.用「毒蟹座」好好〝報答〞他
答案是什麼？比比看就知道！
宇宙裝甲兵
Windows 95專用 即將發行


龍捲風工作室 http://210.62.204.141
先睹為快－讓你即刻進入雷峰塔的風暴中！
雷峰塔

雷峰塔



許夢蛟要怎麼才能齊聚勇士，救出親母？

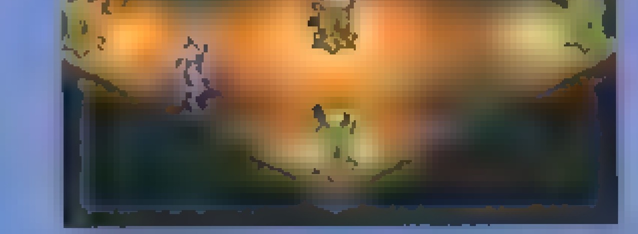
小青又該如何才能擊敗法海，以報當年之

符、術、籙、法的爆裂焚天！

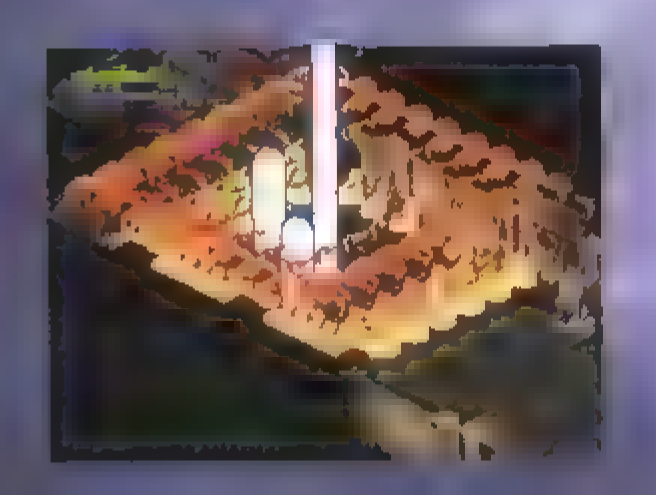
人、魔、妖、獸的混沌大戰！

















致命武器4
全台備戰
華納VCD
梅爾吉勃遜
致命武器4VCD特別版
DVD特別版同時引爆
得利影視股份有限公司



專案
1999
新春最
の
大紅包
雷峰塔
萬塔爭耀
不止一路發，
還要讓你三五八！
徵文
東京仙塔奇緣
你曾見過「最玄奇」的塔嗎？
你曾聽過「最感人」的傳奇嗎？
「雷峰塔」的神仙們想要與你一起同遊塔的世界！
只要寫下與「塔」或「蛇」有關的傳奇故事，
將它懸疑化、悲慘化、恐怖化、搞笑化；
抒情文或者是短、中、長篇小說．．等等，
在二月底前，將您的作品投寄到下列地點，
聯絡地址、身分證字號，你就有機會得到大獎！
獎項：
優選1名
特選5名：「雷峰塔」遊戲一套
佳作8名：「雷峰塔」可愛造型娃娃一個
投寄方法
2 遊戲家族亦同時舉辦，遊戲家族網址（http //www gamefamily com tw）
3 智冠網頁也可投稿（http //www soft world com tw）
4 （http //210 62 204 141）
出版發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
研發製作
Bumblebee Studio



Legend of Eastern
東方傳記
遊戲特性：
操控簡單容易入手
震撼的3D聲光效果細膩的3D畫面
華麗動人的動畫及曲曲感人的音樂
完全支援 3dfx Voodoo 加速卡及 OpenGL
A3D三度空間立體音源效果（皆非必備）
3D
力製作之全新遊戲
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD.
安峻科技
開發製作：
安峻科技
TEL：〈02〉29651782
台北縣板橋市文化路一段46巷52號B1
代理發行
軟體世界
智冠科技股份有限公司
(02)2788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988



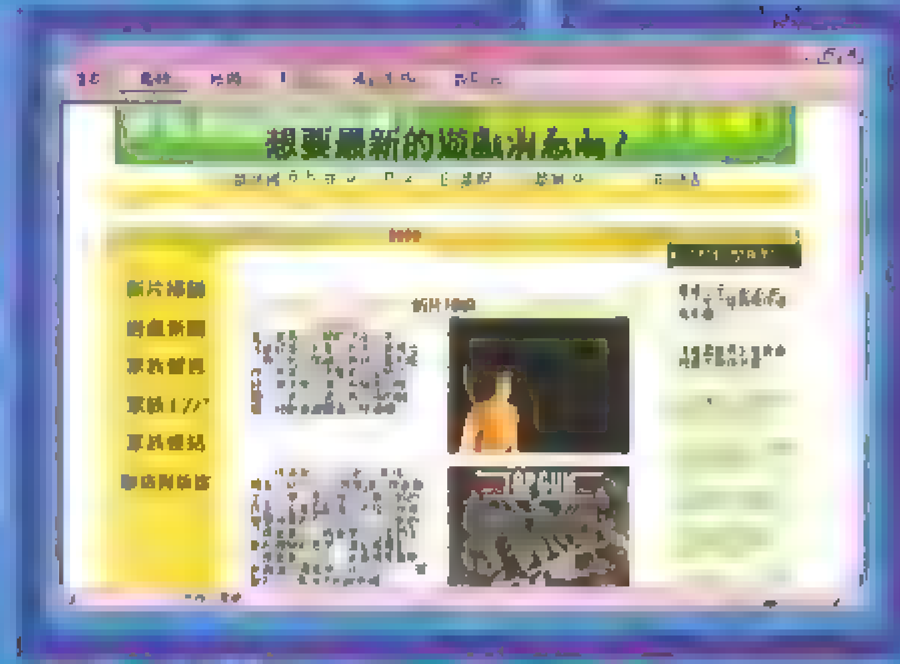
不止一路發，
還要讓你跩的像
二五八!
1999
新春最
の
大紅包
雷峰塔
千妖同賀
招妖買怪
大
挑
戰
你曾想像自己心中隱藏的妖怪嗎？
你曾把最討厭的老師畫成宇宙無敵大怪物嗎？
現在，「雷峰塔」的妖怪王國正在招妖買怪中！
只要你將你自己想像的妖怪畫出來，
說明「它」的背景 來歷 武器 特點及潛伏在雷峰塔的地方．．等等
不管它多「新鮮」、多「可愛」 多「噁心」 多「霹靂」，
在二月底前，將您的作品投寄到下列地方，
獎項
優選1名 台北←→東京來回機票1張
送玩家到日本參觀各類名寺寶剎。
特選5名 「雷峰塔」遊戲一套。
佳作8名：「雷峰塔」可愛造型娃娃一個。

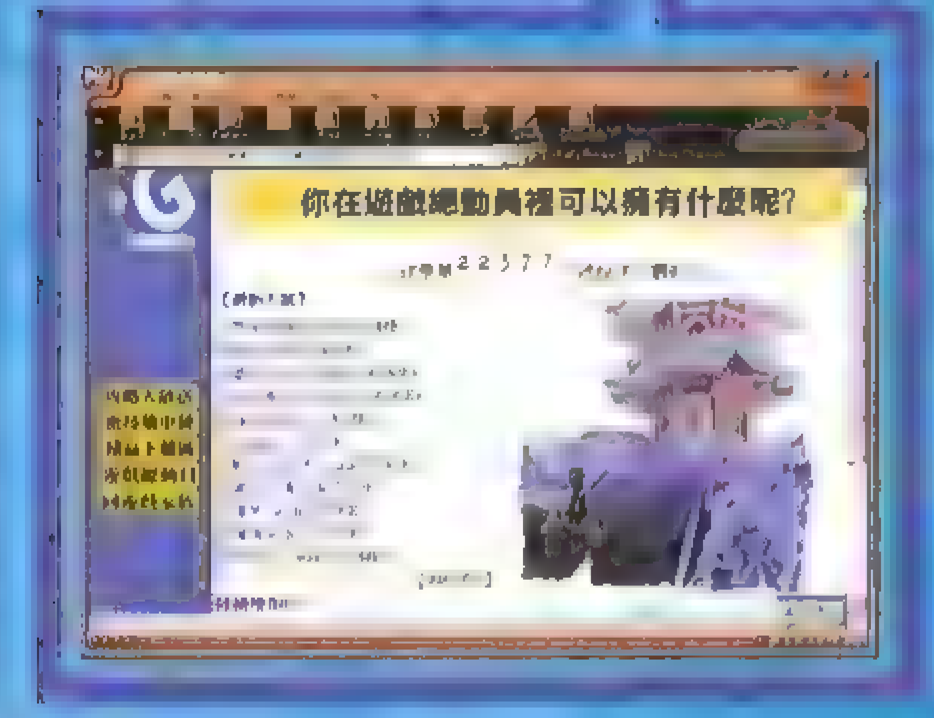


藍調情人
Flying Blues
軟糖做成的屋頂
所有的大人
麥可傑克
藍調歌曲
有趣的城市開始說起吧！
apexsoft com.tw

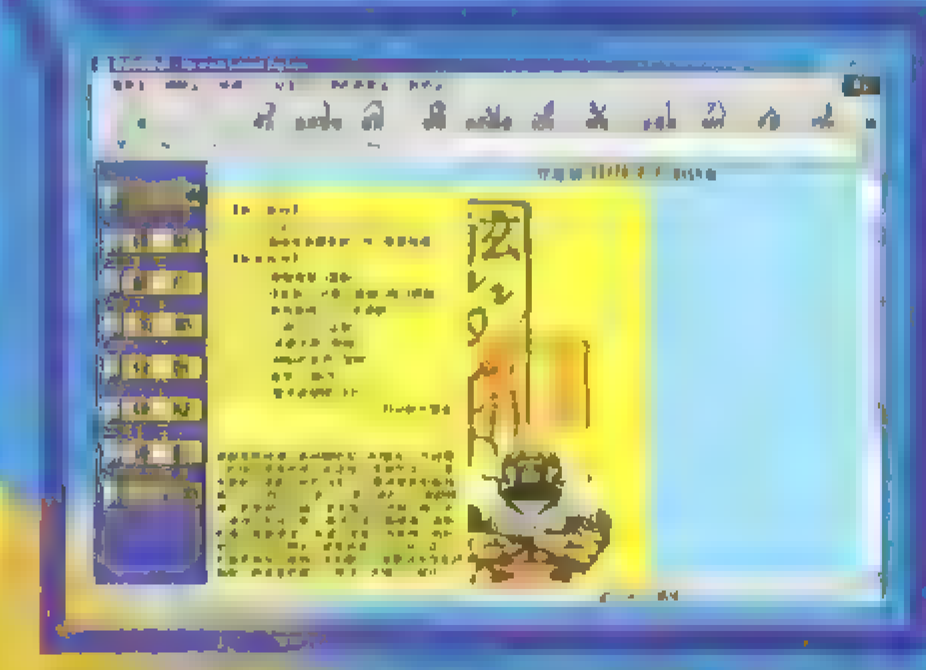

專案
不止一路發，
還要讓你跩的像
二五八！
撥文
發財
捏娃娃
1999
新春最
の
大紅包
哇！
夠跩吧！
左擁
只要購買雷峰塔，
就送您許夢蚊可愛
造型娃娃及超人氣
電玩遊戲主題曲。
右抱
一次購齊雷峰塔
及風色幻想，不用
抽獎，再送您最具
爆發力的雷風虎一隻
雷峰塔
雷獸呈祥
兌獎方法:
只要在三月十日以前，購買雷峰塔及風色幻想
兩套遊戲，蒐集內附雷風虎兌換卡，即可向全省
特定經銷商兌換。
數量有限，先集先送，動作要快哦
軟體世界
智冠科技股份有限公司
Bumblebee Studio

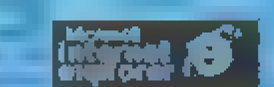


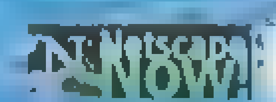




「精品下載區」：此區又分六小區：











雷峰塔

檔案 一 劇情解構

整個遊戲的世界包括……年裕村、雷峰塔等共有22個近……非常的龐大可觀，現在我們就來仔細瞧瞧吧！

傳　說

因為在金山修煉時結下的樑子，白素貞在十五年前與法海展開一場驚天地泣鬼神的激烈戰鬥，因為法力弱了一籌敗給了法海，被法海鎖眠在雷峰塔之中，永不見天日。十五年後，白素貞的兒子許夢蛟長大成人，也許血內流著人蛇混雜的血液牽動莫名的力量，讓他決定帶著父母親的定情之物～雨傘，和一股熾烈的冒險火苗，前往雷峰塔、拯救母親。但是他卻不知道在他前往雷峰塔的同時，雷峰塔內一股惡魔的力量正逐漸擴大蔓延中…。



地下皇陵

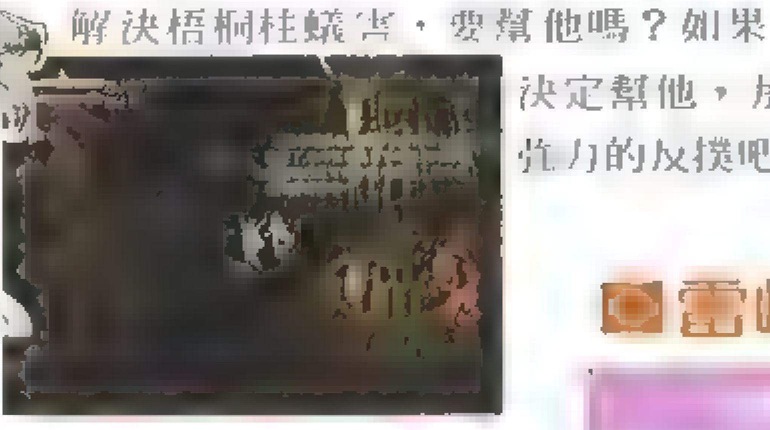
在遊戲的過程中將有不斷的驚奇出現，以地下皇陵為例，筆者原以為進入皇陵中可能只有死人骨頭或是古代遺跡，沒想到竟然有人居住，還是一個不小的村莊～武皇村，使得原本的陰森冒險更充滿了人氣。在這個村落中有許多人可以交談，但也隱藏了許多秘密，這些都是真實的嗎？還是全都是虛幻的呢？！



千年梧桐柱



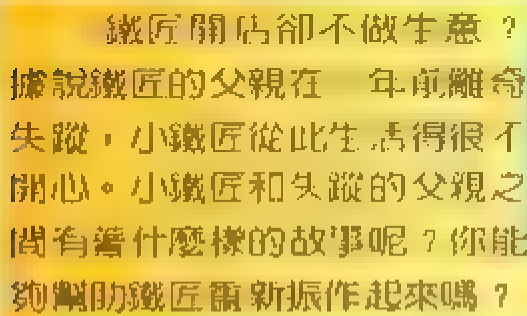
千年梧桐柱矗立在雷峰塔的核心，是株千年老樹，然而最近卻自般遭受蟻害的侵擾，守塔老人請你幫他解決梧桐柱蟻害，要幫他嗎？如果決定幫他，那麼請準備面對蟻王蟻后強力的反撲吧！



雷峰塔



商店系統



雜貨舖裡的阿茜人美又熱情，你可在這裡買到咒語所需的各種符引



鐵匠開店卻不做生意？據說鐵匠的父親在　年前離奇失蹤，小鐵匠從此生活得很不開心。小鐵匠和失蹤的父親之間有著什麼樣的故事呢？你能夠幫助鐵匠重新振作起來嗎？

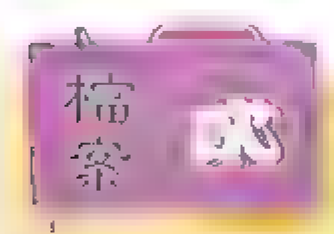


當你在地下層中搜括了各種寶物後，可拿到這裡來典當換取現金。不過你的寶可必須是價值不菲的寶石骨董，否則人家可不收喔！



遊戲中藏有許多的謎題，玩家如果能幫忙這位祭師解決問題，找出假扮妖人的村民，往後便可向祭師購買一些施法時必用的符紙

除了以上的商店外，還會在雷峰塔的世界中發現流動攤販呢！這些流動攤販賣的東西都很霹靂，有萬能鑰匙、攤販老闆自各層樓中偷回來的贓物啦，很豐富呢！當你遇上這號人物時，可千萬別輕易放過！



技能學習



遊戲中之技能分為裝備技能、施法技能、一般技能及特殊技能四大類，除部份特殊技能是與生俱來的之外，所有技能都能在塔中找特定NPC傳授習得，習得技能後可藉由升級後所得到的技能點數來成長，級數練得愈高所收到的效果愈彰顯。



這位老兄會教授裝備技能，只要學會此技能雖不能變更個人特有裝備造型，但卻能隨著裝備技能的提昇，裝備更高級的裝備。

本遊戲中的施法必需透過符咒為施法媒介，但並非每個人拿到符咒都能夠正確無誤地使用，必須是該名角色具備施該系法術所需之知識才行。

檔案 參 主人翁與召喚獸

主人翁

遊戲設計一種叫奇魂燈的東東，在遊戲過程中，玩家會遇到一些人物，如果你能幫他們解決問題或是得到其信任，他們可能會加入你的隊伍中，跟一般遊戲不同的是，他們不會一直跟隨著你，而是其魂魄會暫居於奇魂燈之中，玩家可以隨時利用散置於迷宮四處的奇魂燈來「換人」進行遊戲，每位主人翁都有自己獨特的能力以及擅長的兵器類型，玩家必須善用各人的力量才能順利完成遊戲。

易水寒
職業：書生
專用武器：摺扇類
特殊技能：縱橫、詩書

職業：劍士
專用武器：劍類
特殊技能：無

職業：飛賊
專用武器：飛鏢類
特殊技能：盜寶、開鎖

石敢當
職　　業：降妖師
專用武器：棍棒類
特殊技能：靈符

小青
職業：魔法劍士
專用武器：雙劍類
特殊技能：神仙

召喚獸

要駕馭召喚獸，首先必須打敗他，他才會死心塌地的跟隨你。召喚獸在本遊戲中有著非凡的力量，只要你將他召喚出來，他便會一直跟隨在主人翁的身邊，幫你打怪獸，保護自己的主人。你一共可以收服四隻召喚獸，他們有自己所屬的屬性以及特殊技能，他們同樣可以在戰鬥中獲得經驗值，生命力與戰鬥力量不斷的提昇，[illegible]成為超兇猛的戰鬥怪獸呢！好好照顧培養你的召喚獸，讓他們變強吧！









檔案 肆 符籙咒語系統

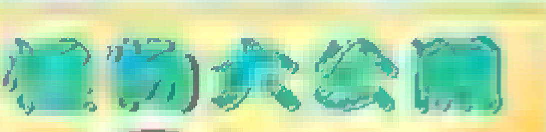
本遊戲的法術系統是由非常細膩的符引系統所組成，咒語、符籙和法力是符引系統中最大的三個要素。咒語是施法者所必須具備的基本知識，共分為地、水、火、風、雷五大系，玩家可透過秘傳書來學習或是向五大長老學習。會了咒語後不代表就能立刻施法，還必須擁有施法媒介、符籙才行。符是混合數種符引以毛筆繪製在符紙上製作而成的，每種咒法都必須搭配不同的符引，這些符引千奇百怪，當你在冒險途中撿到什麼金蛛絲、蝙蝠血的東西時可要特別留意，搞不好能引出重大的咒符呢！有了符引後只能由具備「畫符術」技能的降妖師合成符來製作符籙，當你學會咒語並拿到符籙後，只要有足夠的法力便可順利施展該項法術。

法術分為傷害性、輔助性、回復性三大類，而法術的投射路徑更分為直線、追蹤、全螢幕、定點、四方向、八方向等多種不同的投射方式，而且法術的效果相當的驚人，玩家絕對可以在一陣陣瘋狂施法之後，享受最高的殺戮快感。



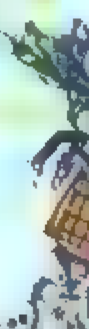
名稱	範圍	種類	符引
天崩地裂咒	全螢幕爆炸	傷害	—
龍王咒	直線	傷害	灰蝠翼＋硃砂
萬法焚天咒	全螢幕爆炸	傷害	—
飛鏢術	直線飛行	傷害	-
狂雷咒	全螢幕爆炸	傷害	

檔案 伍 怪物大公開



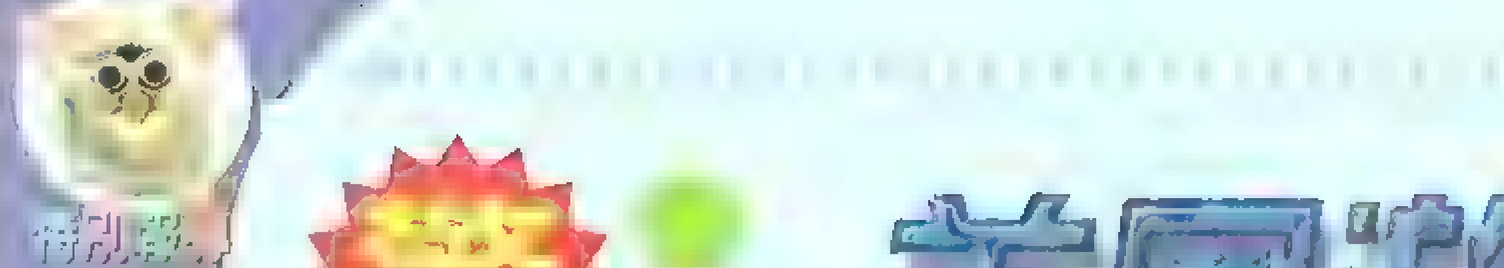
對於動作角色扮演遊戲來說，敵人怪獸的種類、攻擊方式與聰明度等都是影響遊戲耐玩度的重要指標。在雷峰塔的世界中，各種妖魔鬼怪已自成組織群，盤踞在塔內不同的塔層中，每種生物都有屬於其專屬的行動模式以及攻擊方式，例如額頭有第三隻眼的修羅，有四隻可以同時攻擊敵人且行動速度快、妖媚的蛇妖則以爬行方式活動…等，此外有一些妖魔鬼怪還有分基本型和衍生型，例如身材矮小的青面，會衍生為惡鬼；以雙拳戰鬥的牛頭，會衍生為以雙斧攻擊的牛魔王。最厲害的由殭屍衍生的影魔，影魔最厲害的地方是他會COPY主角的攻擊行為，若是碰上影魔就趕快逃跑，否則若將他打死，他還會復活並學習你的攻擊方式，充份發揮慕容家族的「以彼之道還施彼身」精神，可怕喔！

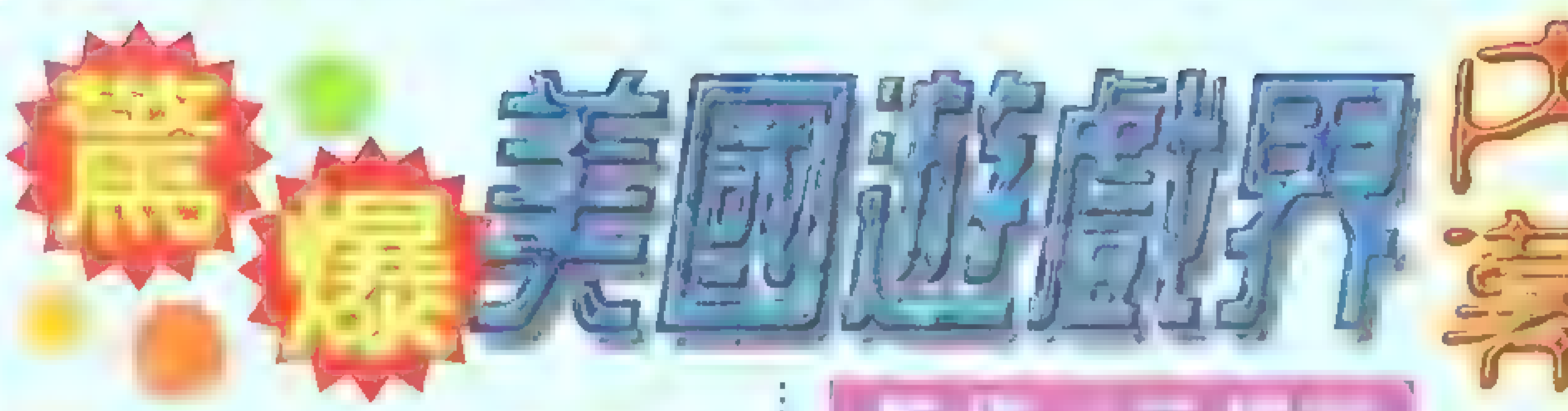






封面大賞





驚爆美國遊戲界內幕

在近幾年來，遊戲界可說是蓬勃發展，尤其是身為遊戲大國的美國，其業界動向更是受人注目。為了讓各位讀者能夠對目前的美國業界有更多的認識，編輯部特地邀請長期駐美的特約編輯莊振宇先生，撰寫了關美國遊戲業界的動態及未來走向，只要是關心遊戲發展情形的讀者們，可絕不能錯過這篇珍貴的文章哦！

遊戲界＝電影界？

許多人都知道，目前在美國的電影界之型態，是有無數專門從事電影拍攝工作的電影製作公司；但是出版電影的公司則只有八間，分別是Warner Brothers、Disney、Sony、Fox、Universal、Paramonut、MGM及Dreamworks。為什麼會這樣呢？因為一般拍攝電影的小公司，本身沒有足夠的財力能夠負擔拍攝一部電影的費用，因此幾乎所有的電影都是由這八家的出版商出錢，讓這一些製片公司能夠拍攝電影；當電影推出後，票房收益的分帳方式是第一週出版公司可以得到九成、第二週可以得到八成、第三週可以得到七成…以此類推，直到第七週之後，都是以三七分帳的方式進行



這一些電影出版商與所有的戲院都有一定的約定，因此只要一部電影是由出版商所代理的，那麼在上線的檔期可以說是保證沒有問題的；當然，以出版商的財力來說，電影推出之前也可以進行大手筆的宣傳造勢，以增進電影的票房。

不過由出版商代理電影的推出，也有它的缺點。首先，由於出版商最重視的是影片推出的檔期，因此在影片拍攝的過程上，出版商通常都會諸多干涉，有時候出版商甚至會在片子拍到一半時縮減經費、或是提前上片時間；有時候更過份的，就是會改變電影本身的故事。出版商／製片公司的這種關係，在大部份的時候對於影片創作都有著負面影響

當然，一些製片公司不想要受到出版商的約束，便可以自己出資拍片，這一類的影片我們稱之為獨立影片（Independent Film）。筆者本身相當喜歡看獨立影片，因為這一些影片不受他人約束，完全可以表露出影片創作人員的創作力。不過，由於電影院的檔期幾乎都被八大出版商給佔滿了，因此獨立影片想要取得電影院的播放檔期，可以說是難上加難的事；再說製片公司在拍片之後，根本不會有什麼錢會剩下來，因此更別談要進行什麼宣傳的活動了。因此獨立影片通常不會賺太多的錢

根據以上的結論，就是整個電影界可以說是受到了八大出版商的控制，任何小公司如果不與其中一間電影公司合作的話，根本不可能在電影界生存。



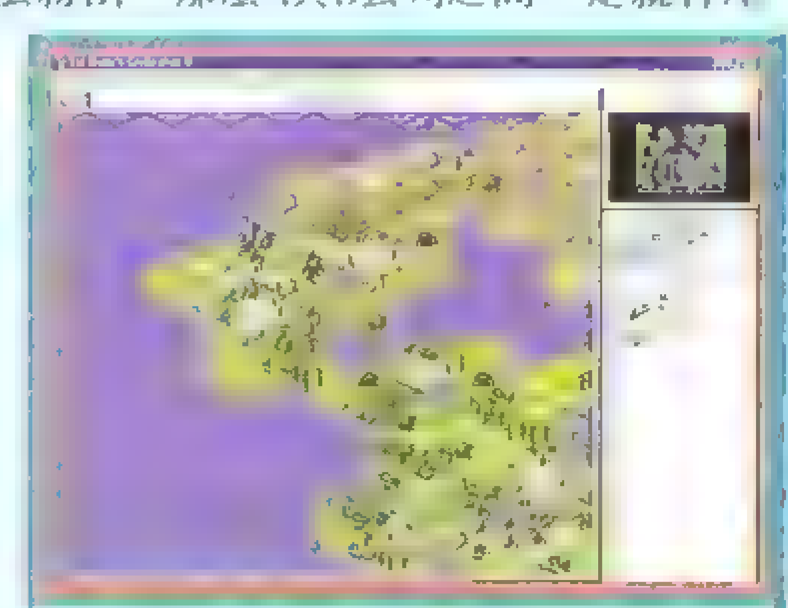
筆者之所以會花了一整頁討論有關目前電影界的情況，是為了要與現在的遊戲界進行一個比較。最近幾年，遊戲界可以說是經過了一個大型的變動，照現在的情況看來，遊戲界將會在幾年後變得與電影界一樣，由幾家大型的出版商操作整個行業。筆者將會在以下對於整個遊戲界的現況進行的一個解說。

大魚吃小魚＆達爾文學說

稍微有留意的玩家就可以發現，最近電腦遊戲界的公司都在進行互相合併，或是收購的行動；大型的遊戲公司想盡辦法將小型的遊戲公司通通購併，因此原本市面上有許多的遊戲設計公司，到現

在已經變成只剩下扳著手指頭就可以數出來的幾家公司而已。我們可以發現，剩下來的遊戲公司幾乎都是出版商，也只有出版商，才能夠有財力去併購其它的公司。

造成併購行動的原因有兩個，最主要的就是將對手除掉的一種手段。在美國有個做生意不變的法則，就是如果A公司的產品與B公司在市場上產生了直接競爭的話，如果在一段時間之內，其中一家公司的產品無法勝出，那麼A與B公司之間一定就會產生所謂的併購行動發生。『消滅掉競爭者最好的方法，就是收購他們！』，這是美國商業不變的法則。



當然，若有一些遊戲公司如果在財務上有危機的話，他們通常就會主動尋找買主以收購他們的公司。遊戲公司只要一不小心，就相當容易產生財務的危機。玩家們都知道，設計一套遊戲的成本相當高，因此一間遊戲公司通常只能夠同時設計1～2套遊戲。

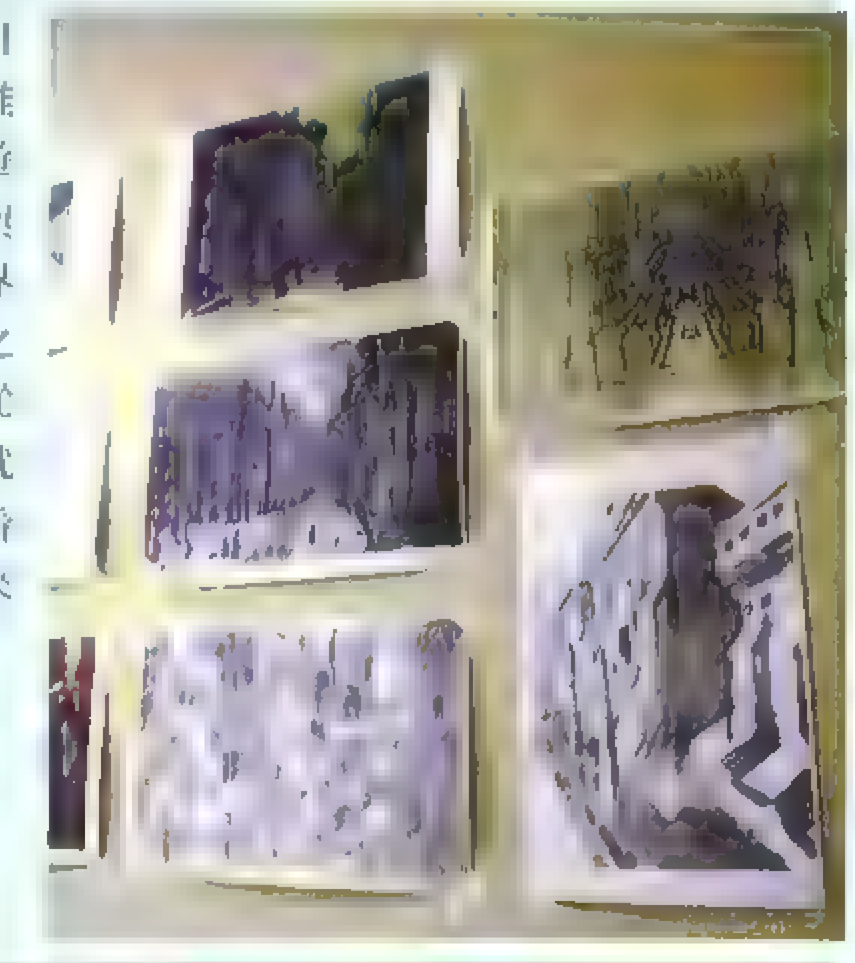
正常的遊戲需要18個月的設計時間，也就是說，在這18個月之中，公司將不會有任何收入；再說，電腦科技可以說是日新月異，當一套遊戲開始設計時，設計人員通常都得要預測，18個月之後電腦科技將會進步到什麼程度。這樣一來，在18個月後遊戲推出時，才是一套運用最新科技的電腦遊戲。

不過，有時候當遊戲設計的時間因為各種因素而延長了，在推出時，很可能讓原本高科技的遊戲看起來像骨董一樣。最佳的例子，就是Interplay所推出的魔石堡。那一套遊戲在設計時，使用的是最新的電腦科技，但是不幸的是，該遊戲原本預計的18個月設計時間增加為36個月。因此當魔石堡推出時，無論是畫面或是音效，都讓該遊戲看起來是舊時代所設計的遊戲。

最慘的就是，遊戲設計者在估計未來電腦科技時出了差錯，而將一間遊戲公司導向倒閉的命運。舉例來說，幾年前當3D加速卡剛剛推出時，每一家遊戲公司都決定支援各種不同的加速卡：ATI Rage晶片組、Rendition 晶片組、S3 ViRGE晶片組等等，，都有不同的遊戲支援。但是，這些遊戲推出時通通都完蛋了，在市面上根本賣不出幾套。唯有決定支援3Dfx晶片組的遊戲公司，他們的3D遊戲才賣得好。

如果一家公司陷入了財務的危機，有人願意收購當然是相當好的；但是找不到公司購買的公司，那就只有宣佈倒閉了。

在公司收購及倒閉的情況不斷的發生之下，現在遊戲界只剩下了幾家出版商，其它的都只是小型的遊戲設計公司而已。就與電影界一樣，遊戲設計公司不是出版商的一部份，就是與出版商簽約，擁有合作關係。當然，在遊戲界裡面也有少數的獨立遊戲設計商，自己設計大部份的遊戲並且自己推出。遊戲界與電影界相似之處，從這邊就可以看出來了。



遊戲界各大門派

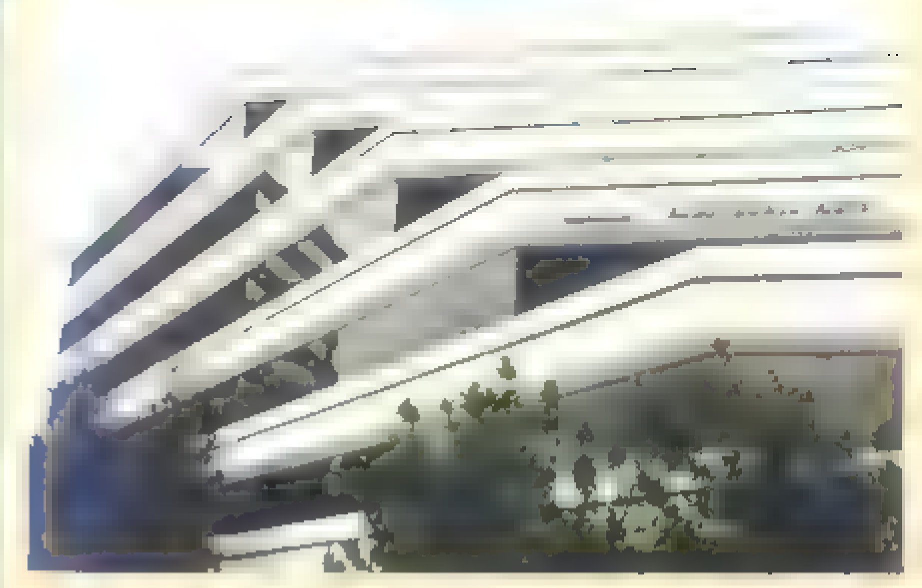
遊戲界有許多的遊戲公司，也有許多的品牌。在眾多名稱之下，玩家也許會搞不清楚。公司與公司之間到底有什麼樣的關係？他們到底是被誰收購的？這些種種的問題，筆者將會在下面一家一家地解釋清楚。

Electronic Arts

Electronic Arts在遊戲界又有〝出版怪獸〞之稱，原因就是Electronic Arts無論在海外或是美國國內，其電腦遊戲軟體的行銷網都是最大的。一般的遊戲公司在美國國外的行銷策略，都是請當地的軟體公司代理遊戲的行銷，這樣一來，所有的代理商在海外售出的遊戲收益，公司本身只能夠分到幾成而已；再加上與代理商合作不易，因此海外的遊戲推出日期，通常都會比美國本地要晚很多，所以在海外地區正版遊戲還沒有推出時，盜版就已經滿天飛了。

EA所使用的行銷策略是〝直接行銷〞(Direct Marketing)，據筆者一篇未曾刊出的EA訪問文章中，EA公關部門的Pet Becker表示：『EA的策略是在每一個主要的地方都設立





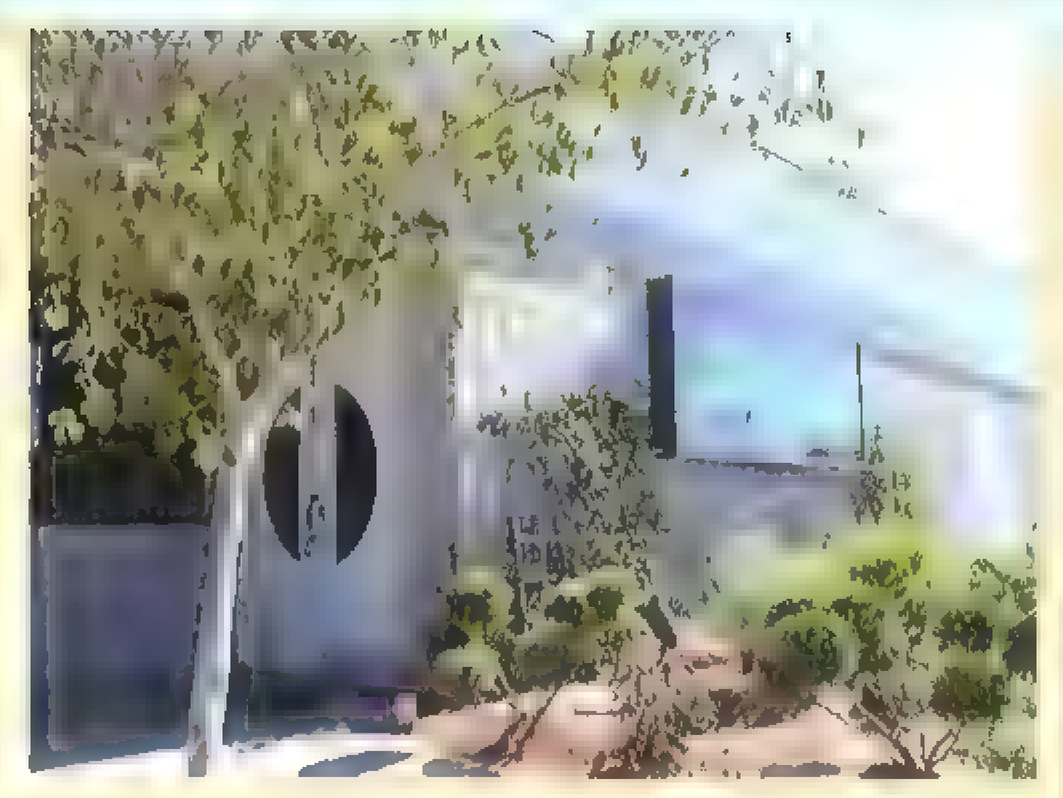
一個分公司，由EA直接管理。這樣一來，EA不但可以達成全球軟體同步推出的目標，也可以完全控制軟體利益的收入。EA在許多的國家都有分公司，光是亞洲，就有澳洲、台灣、香港、大陸、日本等等分公司，可以說是美國公司中在亞洲具有最強大的行銷能力之一家公司。

Virgin與Westwood的改朝換代

原本EA的行銷網唯一輸人一籌的，就是歐洲方面，當時在歐洲行銷網最大的是Virgin Interactive Entertainment；但是由於Virgin的母公司Viacom從前年四月開始就決定要將它的電腦軟體部門通通賣掉，因此EA馬上就將Virgin Interactive買下來；也就是說，原本Virgin Interactive Entertainment在歐洲的行銷網，也落入了Electronic Art的手中了。



當然，EA買下了Virgin Interactive Entertainment時，最引人注意的就是Virgin旗下的Westwood Studios了。Westwood Studios在幾年前被Virgin Interactive所收購，該公司所設計的動員終極令系列、凱蘭迪亞系列、以及黑暗王座系列等，在遊戲界都相當有名；尤其是多年前所推出的沙丘魔堡，更可以說是創造了即時戰略遊戲這一個遊戲類型。從WestwoodStudios開始以來，所有設計的遊戲可以說是每一套都相當有名。



在收購Virgin Interactive Entertainment之後，因為Westwood Studios這名字比Virgin還要響亮，因此EA將Virgin這一個公司完全解散，並且讓Westwood來管理所有收購過來的資產。Virgin Interactive原本在加州爾灣（Irvine, California）有一個辦公室，以及許多的遊戲設計小組，在收購後，該辦公室改名成為了Westwood Irvine；也就是說，Westwood Studios現在有兩個設計小組，一個是位在賭城的總部，負責設計Westwood的遊戲；另外一個就是位在爾灣的設計小組，專門設計一些Virgin在收購前還沒有設計完成的遊戲。不過，這些遊戲現在由Westwood直接監督，應該品質會更加良好。

模擬系列王國Maxis

另外一個由EA所收購的公司，便是因設計模擬城市而出名的Maxis。Maxis原本是日本的一家玩具公司，在美國開設遊戲公司之後，推出了模擬城市這套遊戲。由於該遊戲在推出之後，受到市場很大的回響，因此Maxis可以說是紅透半邊天的公司。後來該公司又推出了模擬城市2000，那段時間可以說是該公司的高峰；之後Maxis還推出了一系列的模擬遊戲，直到最後的模擬直升機。

由於Maxis後來的模擬遊戲缺乏新意，在科技上跟不上其它的公司，因此產品滯銷，陷入了財務危機；Maxis雖然想要以設計模擬城市3000想要拯救情況，但是設計到一半時就山窮水盡了。也因如此，EA以相當低的價錢將該公司給收購了。



美國遊戲界內幕

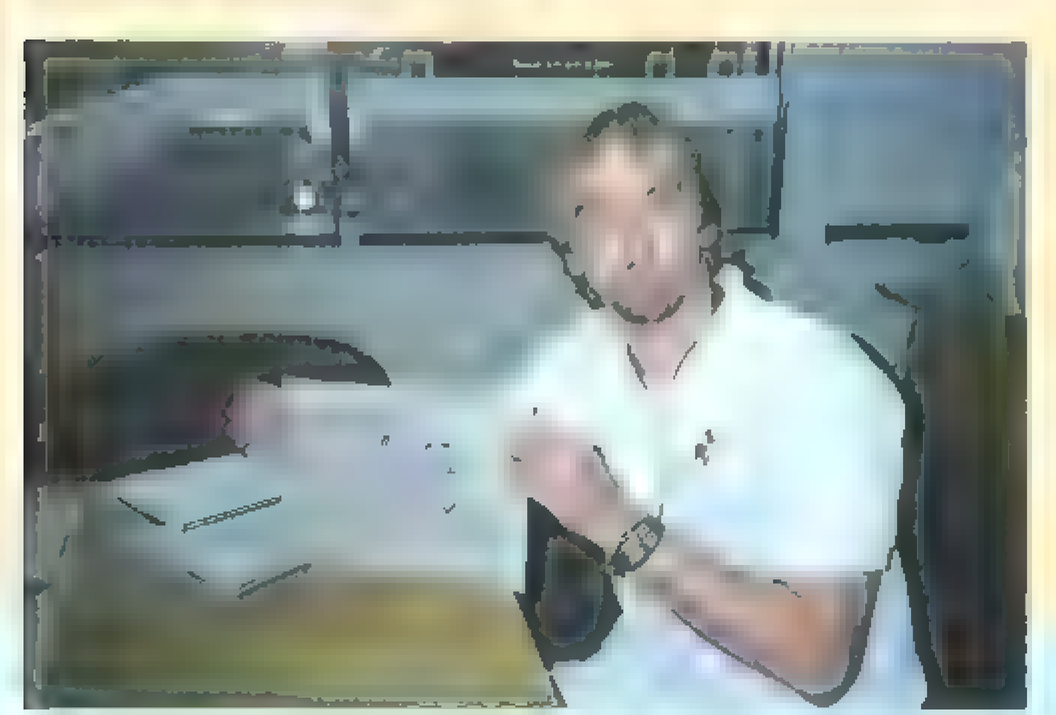
經典輩出的Origin

EA所收購的遊戲公司中，最有名的大概就是Origin了吧！Origin可以說是一家早期的遊戲公司，該公司創辦人Richard Garriott在電腦界人們稱之為RPG之父。該公司的創世紀系列是遊戲界三大RPG之一，銀河飛將系列也是該公司另一個相當有名遊戲系列。一直到遭到收購之前，該公司所推出的遊戲，在業界可以說是相當有名的。不過，在收購之後，該公司的產品在品質上就受到了一些影響；雖然Origin在設計遊戲上有了更多的錢可以設計遊戲，如銀河飛將4代，但是在一般評價上卻沒有以前來得高。



Origin的例子，是遊戲界中最典型出版商影響設計公司的例子。據銀河飛將創造者Chris Roberts表示，EA在收購Origin之後，無論是在遊戲設計方針、或是遊戲設計時間等方面，都有諸多的干涉，令許多的遊戲設計師相當不滿；也因如此，許多Origin的遊戲設計師，包括Chris Roberts，都離開了Origin。Chris Roberts目前在德州奧斯汀創立了自己的遊戲設計公司Digital Anvil，並且正在進行他多年的願望，拍攝銀河飛將的電影。該電影將會由Paramount所推出。

Origin後來推出的創世紀八代，遭到前所未有的失敗，可以說是在創世紀的歷史上面蒙了一個污點；銀河飛將五代也因為原本宣佈的多人連線功能並沒有加入遊戲之中，而遭到很多人詬病。線上創世紀更可以說遭到許多玩家的抱怨。Origin原本從遊戲界龍頭的地位，變成了去年網路上面玩家公認的評價較差的前五名之一。



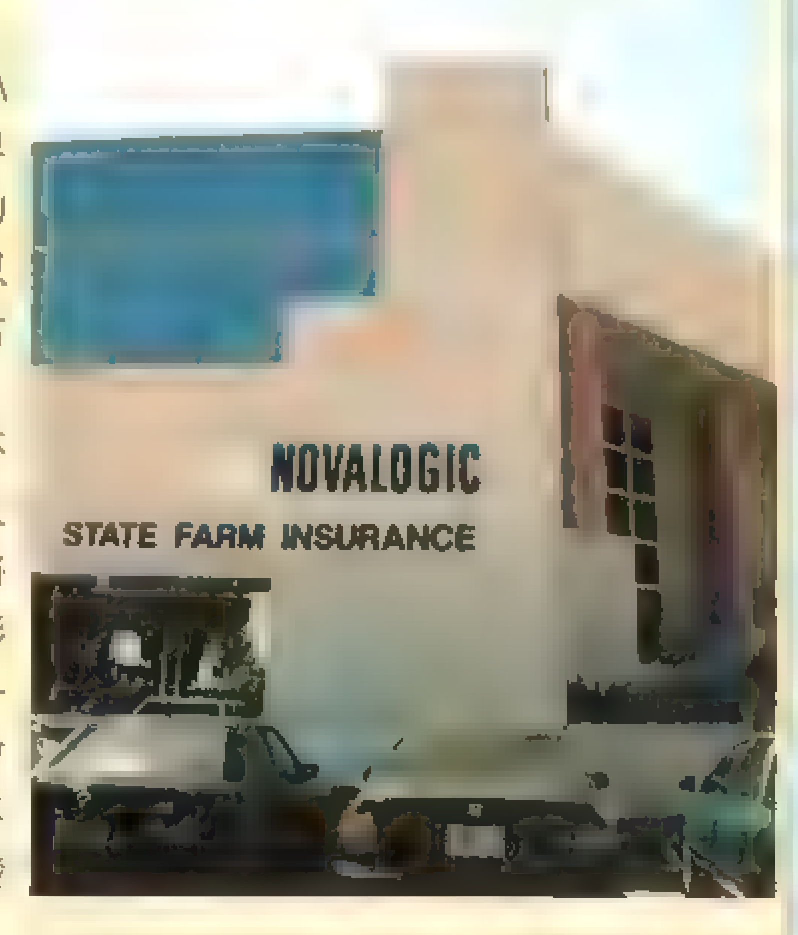
以其它方式與EA合作的知名廠商

由於EA強大的行銷網，一些規模比較小的公司在無法與EA抗衡之下，紛紛的都與EA簽下了合作的合約，讓EA幫他們進行產品的行銷。原本設計賽車以及運動遊戲有名的Accolade，現在就是EA合作商標（Affiliate Label，註一）的一家公司。設計軍事模擬遊戲的Nova Logic，也是EA的Affiliate Label。這兩家公司原本都有能力行銷自己的產品，但是在Shelf Space（註二）越來越難取得的情況下，他們不得不與EA簽約，以享用EA原本就有的Shelf Space。當然，在EA的Affiliate Label的設計公司還有好幾十間，但是那些都是台灣玩家不熟悉的，因此筆者也不多介紹。



另外設計太空戰士的Square Soft在去年3宣佈與EA合作，在美國方面成立了一間合併的公司，名為Square EA；也就是說，以後任何由Square設計的遊戲，在美國都將會由EA所發行。Square的加入，可以說是讓EA的軟體陣容更加強大。

EA在遊戲界發行商的地位可以說是相當穩固了。因此在不久的未來，EA將會像電影出版商一樣，將會是遊戲界的一大發行公司。



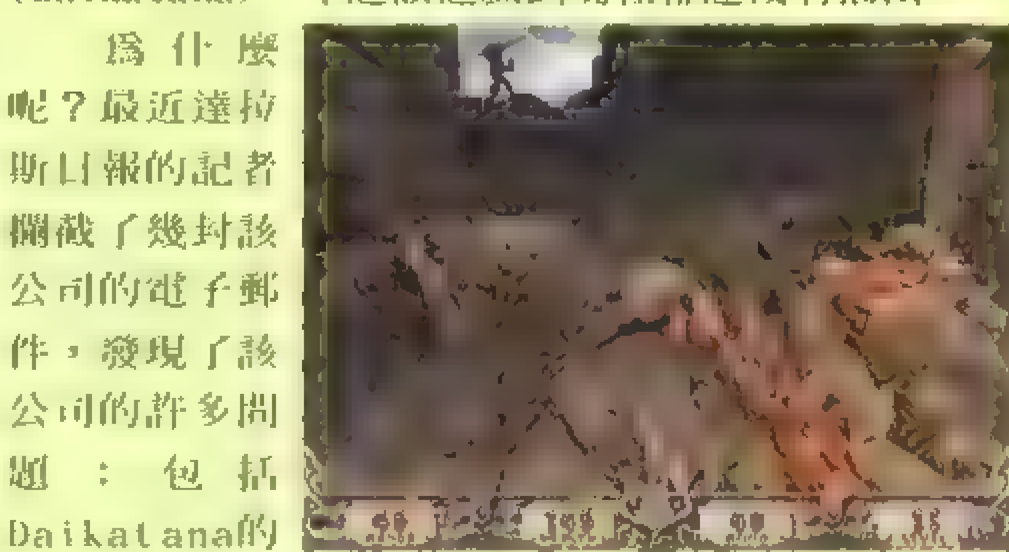


Eidos Interactive

這是一間相當新的遊戲公司，在發行了古墓奇兵之後一砲而紅，躍升成為遊戲界裡一大出版公司。Eidos Interactive主要成功的原因，是它的市場行銷策略。據古墓奇兵的設計小組Core Design的遊戲製作人表示，原本他們設計古墓奇兵時，主角是一個像阿諾一樣強壯的男人；但是Eidos Interactive的市場行銷人員決定要將主角變成一個女孩，並且給她一個人格。由於這種行銷方法，讓一套原本平淡無奇的動作遊戲，變成了市場上最受歡迎的動作遊戲。是相當驚人的成績。



由於市場行銷的成績驚人，因此許多小型遊戲設計公司都紛紛與Eidos Interactive簽約，想要Eidos幫他們進行產品的行銷。其中較有名的遊戲公司，就是Ion Storm了。Ion Storm是一間由id Software有名的遊戲設計師John Romero在離開id Software之後所成立的；在成立John Romero成立該公司之後，馬上宣佈該公司的第一套遊戲"大刀"(Daikatana)，不過該遊戲到現在都還沒有推出。



為什麼呢？最近達拉斯日報的記者攔截了幾封該公司的電子郵件，發現了該公司的許多問題：包括Daikatana的AI幾乎還沒有開始設計、遊戲設計者Warren Spector（註三）並沒有專心地在設計遊戲、還有遊戲目前已經超出了預算很多。從種種的跡象看來，Iom Storm正面臨相當大的麻煩。

目前Eidos Interactive無論是在市場行銷或是財力上，都是已成為一大遊戲出版公司。不過像Ion Storm這種情況，如果不小心的話，很可能會讓Eidos Interactive走入危機之中。

Interplay Production

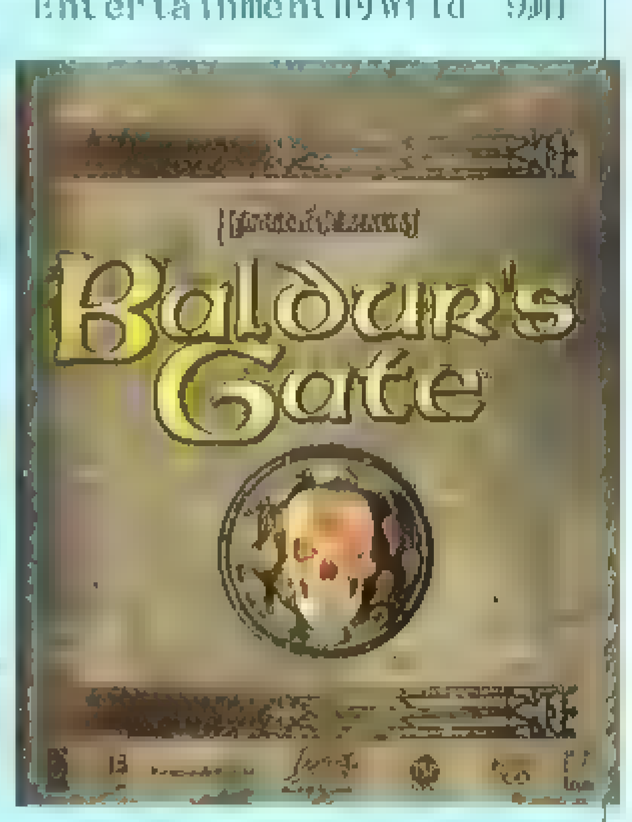


Interplay Production可以說是遊戲界早期的幾家公司之一。它不但是一家大型的遊戲發行商，本身也是大型的遊戲設計公司。在Interplay之中，有許多的遊戲設計小組，在同一個時間都會有七、八套遊戲在設計中。Interplay所設計的遊戲一向都有相當的水準，再加上兩年前Interplay 收購了Shiny Entertainment之後，遊戲的陣容可以說是更加強大。

Shiny Entertainment是由業界有名的Dave Perry所創立，他早期設計許多的任天堂卡帶遊戲而出名。該公司早期最有名的是蚯蚓吉姆，後來還變成了美國知名的卡通影片。由於如此，狄士尼請他們設計獅子王的遊戲，在推出後，同樣也造成了轟動。

Shiny Entertainment最近所推出的MDK在市面上也受到了相當大的迴響。因此，一直到去年之前，Interplay的營運可以說是相當好

可是，就在最近，Interplay傳出了財務上的危機。據Interplay的公關部表示，財務上的危機最主要的原因，就是異塵餘生二代（Fallout 2）推出時間太晚、Shiny Entertainment的Wild 9銷受情況不好、以及國外的銷售量大量下降（據表示，主要是因為亞洲金融危機的關係）。也因如此，Interplay在去年十月的時候，裁掉了公司10%的員工。其中遭到最大衝擊的，就是Star Trek：Secret of Vulcan Fury這一套遊戲。該遊戲筆者認為是Star Trek最好的一套遊戲，只可惜它被腰斬，再也不會推出了。



不過，Interplay今年所會推出的遊戲全部都相當精彩。已在美國推出的柏德之門（Bulder's Gate）銷售的情況相當好，再加上Shiny Entertainment的Messiah以及Sacrifice等等遊戲當是前所未見的好遊戲，因此筆者相當看好Interplay這家公司。



Activision

Activision這一兩年來的成績算是相當好，從機甲爭霸戰、Interstate系列、一直到雷神之鎚二代及Heavy Gear，可以說是每一套遊戲都賣得相當好。Activision原本是一家遊戲設計公司，幾乎所



有推出的遊戲都是自己設計的；但是近年來，Activision轉型成為了一家遊戲出版商，專門代理他人的遊戲。目前Activision裡面只有四個設計小組，分別設計PlayStation及電腦上的遊戲。

除了已推出的遊戲之外，真正精彩的是Activision尚未推出的遊戲。目前Activision每一套將推出的遊戲都相當精彩，在美國的遊戲雜誌上面也都有很好的評價；再加上Activision取得了Star Trek的版權，看來今年Activision將會有更高的成長。

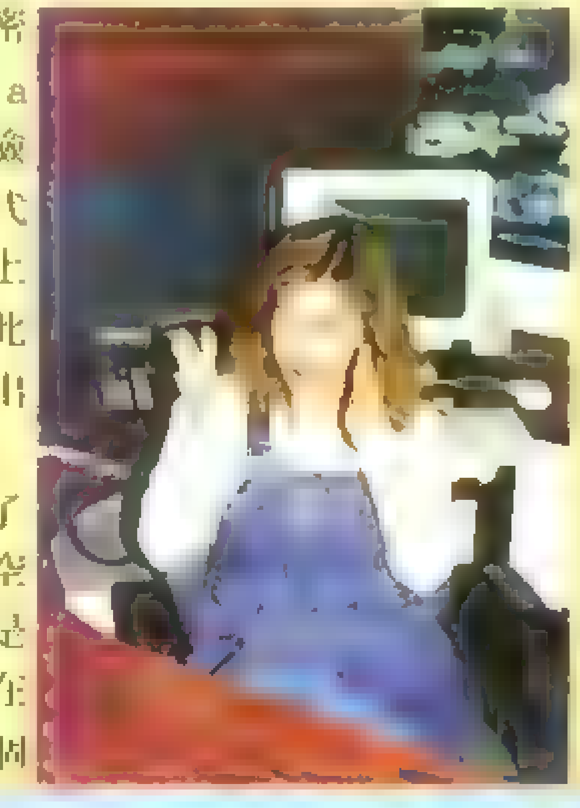
有關Activision今年將會推出的遊戲，筆者已在幾期前的軟體世界中進行過了特別報導，請玩家們參閱。

Cendent Corporation在去年年中時決定要賣掉其軟體部門，也就是Cendent Software；最後Cendent Software以九億多美元的代價賣給了一間法國的Havas 公司。Havas在歐洲是一間相當大型的媒體公司，在電視、雜誌、廣告都有著相當的市場佔有率，不過Havas在美國沒有任何的分公司，因此在收購了Cendent Software之後，Havas等於在美國也有公司了。

Cendent Software包括了幾家知名的公司，分別是Sierra、Blizzard、Davidson及Knowledge Adventure。其中生產遊戲的兩家公司Blizzard及Sierra，是每一個人都知道的遊戲公司。

冒險王國Sierra

Sierra可以說是以冒險遊戲知名的遊戲公司。Sierra的創始人Roberta Williams打從一開始的Apple II時代，就開始設計電腦遊戲了；該公司最有名的系列，就是國王密使系列。Roberta Williams在遊戲界有冒險遊戲之母的美稱，每一代的國王密使遊戲在科技上都有著相當的創新，因此每一代的國王密使在推出後，都賣得相當良好。



後來Al Lowe加入了該公司，開始設計幻想空間系列。幻想空間一樣是屬於冒險遊戲類型，但在遊戲的故事上卻是以一個好色的推銷員為主角，該遊戲推出後，馬上受到玩家們的好評，在第一個星期之內就賣掉了十萬多套。之後幻想空間又出了好幾套續集，每一套遊戲都賣得不錯。



之後Sierra收購了位於Eugene的Dynamix公司。Dynamix在被收購之前，是專門設計3D及飛行模擬遊戲的公司。收購之後，讓Sierra除了在冒險遊戲之外，也擁有了設計飛行模擬遊戲及其它3D遊戲的能力。



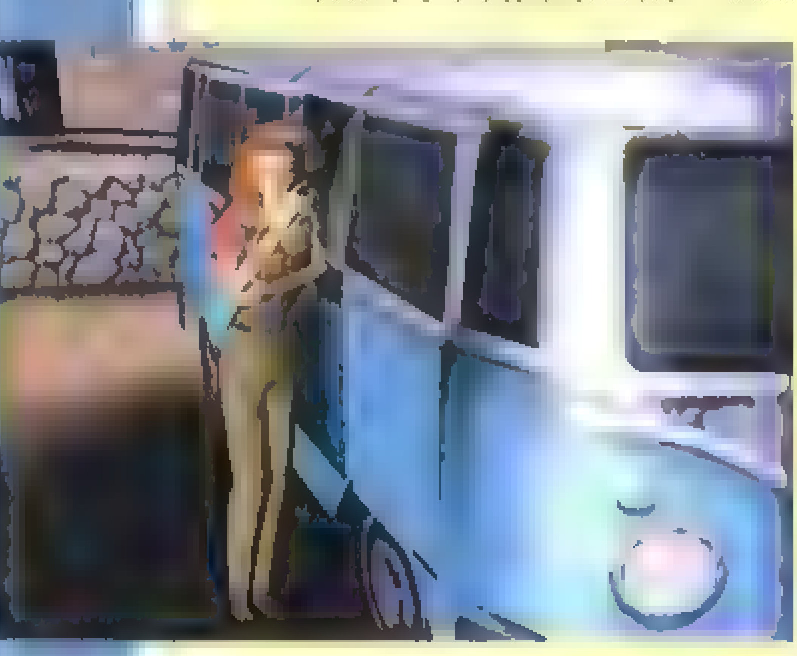
相信玩家們都聽過Papyrus這一家公司，它是以設計賽車遊戲而出名的。一些在市面上有名的NEScar或是Indy 500等賽車名作，都是由它所設計。Papyrus在1990年被Sierra所收購，正式成為了Sierra旗下專門設計賽車遊戲的公

司—Papyrus位在波士頓，與另一間被Sierra所收購的公司Berkeley System位在同樣的地方。

Berekely System對於臺灣玩家來說可以不太熟悉，他們推出的遊戲You Don't Know Jack系列在美國是相當有名的。不過由於那是個趣味問答遊戲，因此臺灣不會有人代理。Berkeley System的網路遊戲也相當有名，分別是You don't know jack網路版以及拼字遊戲Acrophobia。

Sierra原本位於加州的Oakhurst，在搬到西雅圖之前，Roberta Williams突破了國王密使的局限，設計了第一套恐怖遊戲，也就是幽魂。幽魂（Phantasmagoria）是一套擁有六片光碟的互動式電影冒險遊戲，由於該遊戲是參考心理學所設計的，因此營造了相當恐怖的氣氛。

搬到了西雅圖之後，Jane Jenson加入了Sierra，開始設計狩魔獵人一代，該遊戲使用數片CD，是屬於互動式電影遊戲；不過由於Jane Jenson的故事相當精采，讓狩魔獵人二代成為年度冒險遊戲的得主。現在Jane Jenson正在設計狩魔獵人三代。



Valve Entertainment也是Sierra的一部份，他們所設計的第一套遊戲Half Life推出後，馬上就上到了玩家們的極大迴響。只要玩過的人就知道，Valve Entertainment的遊戲設計人員無論是在關卡的設計上，或者是在3D引擎的設計上（註：雖然Half Life使用的是Quake的引擎，但是Valuve Entertainment大量更改了遊戲的引擎，因此讓原本的Quake引擎擁有更多的功能。），都有著相當的功力。Valve Entertainment的加入，讓Sierra在第一人稱3D射擊遊戲的市場上，也有與其它公司角逐的能力。



Sierra現在有許多的設計小組，分別是Papyrus、Yosimate Entertainment、Dynamix、Sierra Studios、Sierra FX、Berkeley Systems及Valve Entertainment。受歡迎的系列有國王密使系列、英雄傳奇系列、狩魔獵人系列、幻想空間系列、警察故事系列、宇宙傳奇系列…等等。可以說是有著陣容相當堅強的遊戲系列。



異軍突起的Biizzard

說到Blizzard Entertainment，相信遊戲界沒有人不認得。魔獸爭霸系列、星海爭霸系列及暗黑破壞神系列，都是市面上相當受歡迎的遊戲。據Blizzard Entertainment的公關Susan Wooley表示，Havas收購Cendent Software一事，將不會對Blizzard Entertainment有太大的影響，因為Havas在美國沒有公司，因此應該不會有很大的人員變動；也就是說，所有Blizzard的遊戲設計人員都將會留在公司之中。

基本上，Cendent Software旗下的收購公司都是相當強大的遊戲設計商，因此在被Havas收購之後，它將會成為主要的遊戲出版商之一。



Hasbro Interactive



Hasbro Interactive對於臺灣的玩家，算是比較陌生的一家公司，不過Hasbro很可能會在極短的時間內躍升成爲主要的遊戲出版商之一。

雖然讀者們可能沒有聽過Hasbro這一家公司，但是筆者敢說，每一個人一定都用過他們的產品！Hasbro是一家玩具公司，以創造"大富翁"遊戲起家。說到大富翁這一套遊戲，每一個人都一定玩過吧！Hasbro長久以來，也是星際大戰系列紙上遊戲所有權的持有人，幾套推出的紙上遊戲都相當受歡迎。



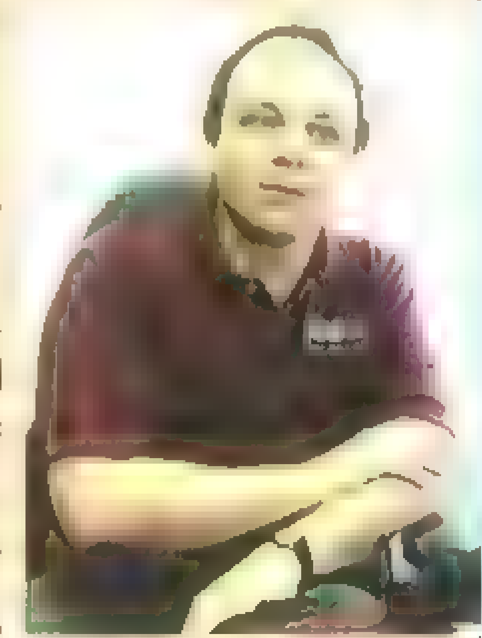
如果玩家在去年聖誕節有到玩具店逛逛的話，就知道98年最受歡迎的遊戲，就是"毛娃"（Furby）了。毛娃是一個像小魔怪一樣的動物，只要你說什麼，他就會跟你說一樣的話，感覺上相當有趣。Hasbro旗下的Tiger Electronic就是生產毛娃的公司。一些掌上型液晶遊戲，也是Tiger Electronic的產品之一。

策略及模擬飛行界的大老MicroProse

說到MicroProse及Spectrum HoloByte這兩家公司，玩家們都應該相當熟悉。在約四年前時，這兩家公司決定合併，成爲MicroProse一家公司。在早期，MicroProse在設計飛行模擬遊戲方面相當有名，當時在MicroProse



工作的人有Andy Hollis及Sid Miere等設計大師，其中Andy Hollis在遊戲界可以說是飛行模擬遊戲的始祖，他也是MicroProse的創始人；不過由於Andy Hollis不滿MicroProse的一些做法，因此在數年前離開了該公司，前往爲Origin效命。Andy Hollis現在是Janes Combat Simulation設計小組位於德州奧斯丁的監製。



Sid Miere（席德·梅爾）在MicroProse工作時所設計的"文明"系列，更可以說是無人不知、無人不曉。文明系列以及X-com系列兩套遊戲讓MicroProse轉型成功，從原本設計飛行模擬遊戲的公司，變成了設計策略遊戲的公司。不過，好景不常，在推出文明二代以後，Sid Miere便離開了MicroProse，自己成立了一間Firaxis，目前該公司則推出了一套戰略遊戲Gettysburg。

由於嚴重的人才流失（註：每當一位設計師離開公司時，不是只有本身會離開而已，通常也會把在公司裡面合作愉快的一些同事一起帶走。），加上遊戲的品質嚴重下降，MicroProse近年來可以說是從原本的第一線遊戲設計公司，陷入了口碑不佳的處境，因此該公司最近把所有權賣給Hasbro Interactive。

Hasbro Interactive原本在遊戲設計方面沒有什麼經驗，不過由於它背後有Hasbro玩具公司在支撐著，因此在財務上沒有什麼問題；現在他們收購了MicroProse後，將成爲遊戲界的一股勢力。筆者認爲Hasbro Interactive在不久的未來，會是業界的一大出版商之一，不過究竟會如何演變，就拭目以待吧！

GT Interactive

GT Interactive原本就是遊戲的出版商，一開始它專門代理id Software的產品，因此賺了不少錢。後來GT Interactive開始設計自己的遊戲，其中一套Odd World:Abe's Oddessy在推出後大受歡迎，因此，該遊戲的二代目前正在設計中。玩家們也許不知道，但是OddWorld其中的過場電影得到了今年奧斯卡金像獎最佳短片的提名，這是遊戲界第一個得到提名的公司，如果能夠得獎的話，將會讓GT的知名度提高許多。

EPIC Megagames所設計的遊戲一向都是自行推出，不過當該公司在設計Unreal時，他們發現其行銷網路並不足以大量地銷售該遊戲，因此它與GT Interactive合作，推出了Unreal。運用GT Interactive的行銷網，讓Unreal在推出之後銷售量在第一週內就成爲了第一名。



目前GT Interactive出片速度相當快，平均每個月都有三到四套遊戲推出。

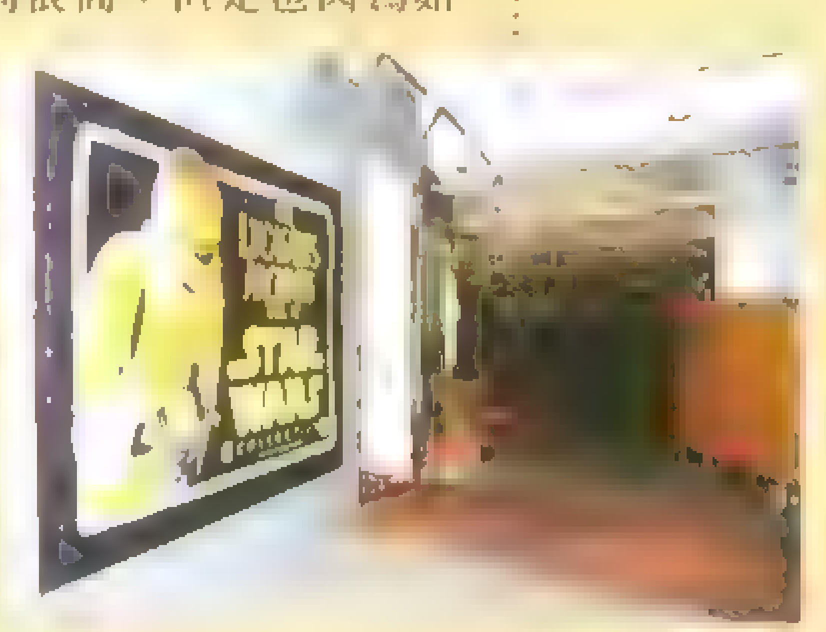


分析業界的其它流派

在美國遊戲界中，除了上述幾家擁有強大製作及行銷遊戲能力的廠商之外，也有一些頗具實力的名家，它們雖然不會與其它公司分爭業界大餅，但也擁有相當強橫的實力，可說是不容忽視。

LucasArts

LucasArts是遊戲界少數自行設計遊戲，然後自行發行的公司。LucasArts 的特點是從來不幫其他人發行遊戲。LucasArts所設計的遊戲品質一向很高，但是也因爲如此，他們一年約只推出一到兩套遊戲而已；不過據LucasArts公關部的Heather Twist表示，市面上的電腦發行商對於LucasArts的產品一向都相當有信心，因此當產品推出時，在Shell Space的取得上從來都沒有什麼問題。



由於LucasArts是LucasFilm的一部份，因此星際大戰電腦遊戲的版權，是完全由它所擁有；不過除了星際大戰之外，LucasArts每年也會推出一些其它的冒險遊戲，一些像Days of the Tenticle、Full Throttle、Grim Fandango等等，都是由LucasArts所創作的遊戲。到目前爲止，LucasArts所推出的遊戲沒有一套是失敗過的。

玩家都知道，星際大戰第一章將會在今年暑假上映，因此筆者預計，到時候LucasArts應該會宣佈推出第一章的電腦遊戲。筆者相當看好LucasArts的前景，因爲這一家公司的產品一直都會賣得很好，也相當具有口碑，但是由於它目前並不打算代理發行別人的遊戲，因此現在還不算是一家主要的遊戲發行商。

Access Software

Access Software與LucasArts一樣，遊戲都是自行設計、自行發行、而且不代理它人遊戲的公司。只要提到Access Software，所有的玩家就會想到高爾夫球遊戲及偵探的冒險遊戲。沒錯！從公司創立一開始，Access Software所設計的Links 系列高爾夫球遊戲，就以準確的模擬以及漂亮的畫面而聞名；到目前爲止，Access Software的在高爾夫球遊戲界上還是在執牛耳的地位，其它的公司都無法望其項背。

Access Software另外一個相當強項的遊戲，就是Tax Murphy系列的冒險遊戲。說到Tax Murphy，玩家們馬上就會想到那一個不修邊幅的私家偵探。從Under a Killing Moon一直到Overseer，每一套遊戲都賣得相當好，其中該遊戲的主角Tax Murphy，便是由Access Software的老闆Chris Jones所扮演。



雖然Access Software不是一間相當具有規模的公司，但是由於該公司的產品一向都賣得不錯，因此經銷商都相當願意提供Shelf Space。還有，Access Software本身也自行接受玩家們的郵購，因此Access Software 的產品行銷方面，據表示有30%都是自行銷售的。



不過Access Software並不打算一直都將自己局限在上述的兩個系列之中。據可靠消息來源指出，目前Access Software正在設計兩套全新的遊戲，第一套叫做Beach Head，是一個結合第一人稱視角的3D即時戰略遊戲，另一個則是第三人稱視角的3D動作遊戲，目前叫做Black Pearl。

大家都記得星際大戰的天行者路克嗎？該演員Mark Hamile在不演戲的時候，通常都會畫一些漫畫；他最出名的一套漫畫就是Black Pearl。現在Access Software與Mark Hamile簽約，將會使用Black Pearl的故事設計一套電腦遊戲，而Mark Hamile本身也會出現在遊戲之中。

Access Software與LucasArts這兩家公司都是屬於獨立遊戲設計商，所有的遊戲都是自製自銷。像這樣的公司，設計出來的遊戲通常都比較有自主性。

Sir-tech Software

不過獨立的遊戲設計商並不是都那麼順利的。像Sir-tech這一家公司，便是活生生的例子。大家都知道，Sir-tech Software是巫術系列的設計公司，而巫術系列是三大RPG之一。雖然說巫術系列一向都賣得很好，但是Sir-tech Software並沒有在行銷方面進行任何擴展，以致生意越來越差，終於到最近承受不住市場上的競爭而關門了。

Sir-tech Software是一間加拿大的遊戲設計公司，在巫術系列開始出名之後，它在美國紐約開設了遊戲發行公司，可是Sir-tech無論是行銷策略或是市場的佔有率，在幾年來都沒有成長；因此在一、兩個月前，Sir-tech決定將美國的出版公司完全結束。不過，Sir-tech Software在加拿大的遊戲設計小組還是會繼續存在，而且目前正在設計巫術八代（Wizardry 8）。

Sir-tech Software以後推出的遊戲，目前還不知到會由誰代理，但是巫術八代目前還在設計之中，而且據Sir-tech的人員表示，巫術系列以後都還是會存在的。

Microsoft

微軟一向都想要稱霸電腦界，現在它對電腦遊戲界也產生了興趣了。雖然MicroSoft推出的遊戲不多，但是每一套都相當受歡迎，例如Microsoft Flight Simulator及Age of the Empire等等；而且MicroSoft現在也開始為遊戲設計公司們發行遊戲，擺明的就是也想要"進出遊戲界。

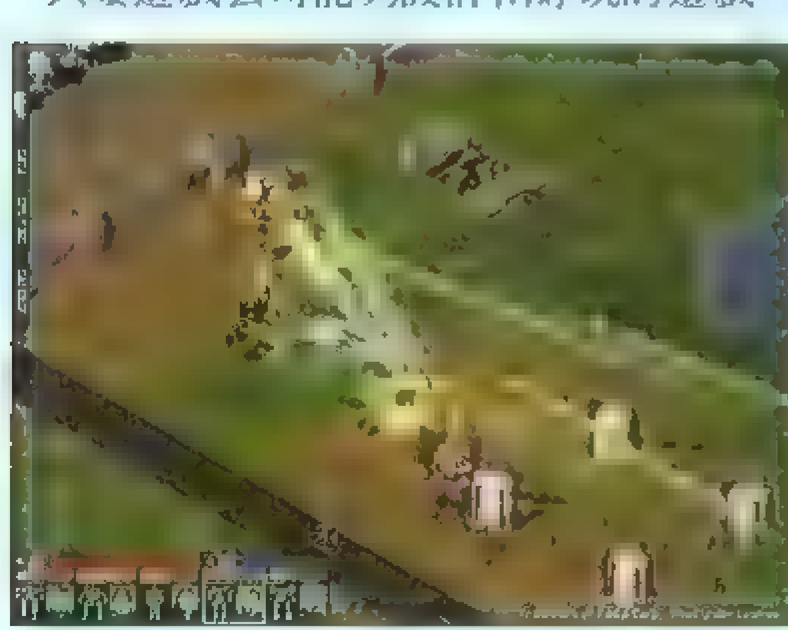


與Microsoft合作的眾多公司之中，最有名的就是Chris Roberts的Digital Anvil公司。Chris Roberts是銀河飛將的創造人，在離開Origin後，成立了Digital Anvil公司；現在Digital Anvil一共有四套遊戲正在設計中，並且全部都會由Microsoft所發行。

Microsoft雖然在遊戲界還沒有佔很多的市場，但是憑Microsoft的財力，想要收購其它的公司並不是什麼難事。不過美國司法部正一天到晚在監督著Microsoft，不然的話，搞不好它就會把所有的遊戲公司都買光了咧！

結論

遊戲界的變化是相當有趣的。有人說，電腦遊戲使用的是最尖端的電腦科技，筆者認為一點都沒有錯；換個角度看，電腦遊戲將電腦科技充份地表現了出來。也許在幾年後，遊戲界的狀況又會與現在大不相同，不過對於玩家們來說，只要遊戲公司能夠設計出好玩的遊戲，無論怎麼變化，都沒有關係，不是嗎？



附註：

Affiliate Label是合作商標的意思，也就是一家遊戲設計公司擁有自己的設計權，是一家完全獨立的公司，但是產品的出版權，則是長期由出版公司所擁有

Shelf Space，也就是在商店中陳列的位置。由於美國軟體太多，店面通常都不可能會有足夠的地方擺上所有的產品，因此就好像電影有檔期一樣，商店必須要交替陳列商品，有時候當產品陳列空間不夠時，商店便會依一套軟體的強度等種種的因素來決定是否陳列一套商品；也就是說，大型的出版商一向都會有固定的陳列空間，但是小公司有時候可能會遭到沒有地方可以賣他們的軟體之命運

Warren Spector原本是Origin的遊戲設計人員，創世紀七代的巨蛇之島就是由他所設計的。在離開Origin之後，他加入了新創立的Ion Storm

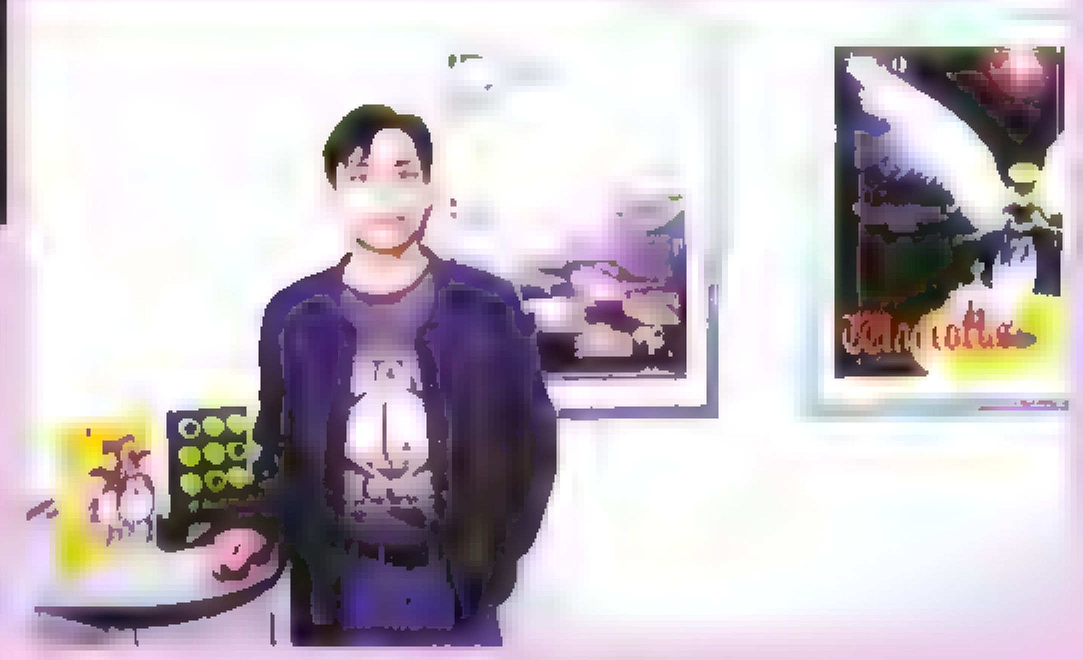
兩岸三地的奇蹟
香港GAMEONE公司專訪

馬路天使／採訪



▲GAMEONE的大門入口

註2：『小叮噹大富翁』有分港版和台版，主要是人物對白和配音不一樣，港版由『GAMEONE』親自發行，東南亞則由台灣『智冠科技』負責。



▲負責人淘滿慈先生

在平安夜的前一天，香港的天氣竟熱得不像話，似乎厄爾尼諾（聖嬰現像）已把地球搞亂了；筆者原本想好好地去『避暑』，但從主編中接下訪問香港第一間遊戲製作公司『GAMEONE』（勁一番）的任務，總不能躲在家中睡大頭覺吧！只好和攝影師冒著大太陽，從旺角坐地下鐵來到勁一番的所在地牛頭角（編輯：喂！不過是坐個地下鐵，冒甚麼大太陽？難道香港的太陽在地底嗎？）找尋傳說中的『小叮噹大富翁』（註1）的發源地。

註1：『小叮噹』在香港翻譯為『叮噹』，但日本在兩年前己規定，所有地區都要用回音譯的原名『DORAEMON』，港台兩地新版的漫畫都譯作『多啦A夢』，所以遊戲本身沒有『叮噹』的名字出現，正確亦應該稱為『DORAEMON大富翁』或『多啦A夢大富翁』，但為了不要讓讀者搞混，以下仍稱『小叮噹大富翁』。

香港由於地狹人多，加上租金昂貴，所以大部份的中小型公司都十分擁擠，同樣人數規模的公司，佔地往往是只有台灣一半的空間！『GAMEONE』也不例外，加上當日正是『小叮噹大富翁』正式出版的日子，筆者所見部份地方已被港版的『小叮噹大富翁』佔據著（註2）。

『GAMEONE』的總經理淘滿慈先生一見我們來到，便熱情地招呼我們到公司內接受訪問。這數天因爲『小叮噹大富翁』出貨的關係，淘滿慈先生已忙得不可開交，但仍能抽空接受本刊的採訪，眞是感激不盡。

『GAMEONE』另外一個特色，便是大部份員工都非常年輕，其中一位更只有十八歲，竟比筆者年輕十餘歲以上，眞是歲月不饒人了（不要懷疑！香港和大部份國家一樣，沒有兵役制度；加上升學風氣不同台灣，所以十八歲便出來工作是很平常的事）。美中不足的，便是『GAMEONE』竟沒有一個女性員工，不像我們軟體世界擁有一大群年輕女生當同事，眞失望…（編輯：請問你是去採訪，還是去看女生的？）。也許因爲沒有女生，所以眼睛所見，每個人都專心工作，因爲根本沒有聊天的對象嘛！（編輯不滿：就是你來找我們的女生聊天，才會使雜誌脫期！）。

由於筆者在採訪之前已與淘滿慈先生見過面，談過很多和遊戲有關的事情，亦使筆者深入了解到GAMEONE並不是爲賣遊戲而做遊戲的公司，而是一個眞的爲製作好遊戲賣力的公司。以下是筆者專訪淘滿慈先生的經過：

Q：『GAMEONE』開業多久了？一直都在香港發展嗎？

香港GAMEONE

A：我們在1993年5月成立並開始經營，至今已經五年多了；在香港地區，『GAMEONE』是第一間正式開業的遊戲製作公司，由於地緣關係，一直都在香港發展，但我們的遊戲則在整個東南亞發行。

Q：眾所週知，電腦遊戲是一門高風險行業，既然在你們之前，香港並沒有遊戲公司的存在，為何仍大膽在港開創先河？

A：當初自己出來闖一番事業時，本來想往商業程式的領域發展，但考慮到香港的商業程式難以往套裝軟體的方向發展，如果以訂製軟體的方式作業，又必須要負擔龐大的維護工作，在初期經營可能會非常吃力。由於自己一向對玩電腦遊戲有相當的興趣，故把視線轉移到遊戲軟體方面；經過多番考慮，決定先以遊戲軟體作為公司的創業作，萬一真的做不下去，我們仍能回過頭來往商用軟體的方向走。

Q：那你本人是否程式設計師？對你來說，製作遊戲軟體和商用軟體那一個較有興趣？

A：在未成立『GAMEONE』之前，我確是一名程式設計師，但在成立『GAMEONE』後，就不再進行程式設計的工作；現在我主要的工作是公司的管理，對外的接洽和部份遊戲企劃的工作。在我個人來說，當然比較喜歡遊戲軟體的製作，說到底，遊戲的創意和樂趣都比商業軟體來得高。

Q：貴公司到目前為止，共製作了那些遊戲？



▲該公司獲得的香港科技應用創意獎

A：第一個是『師擋精靈』，當時用了五個多月才完成，在台灣由『宏申公司』代理；接下來有『求婚365日』、『魔鬼推銷員』、『大富翁之破壞超人』、『精武戰警』、『大魔王物語』及『魔法軍團』，最新的當然是『小叮噹大富翁』了。其中『魔法軍團』還在今年六月得到香港政府所頒的『應用科技創意獎』，又得到台日兩地雜誌的好評，是目前較滿意的一套作品。

Q：你們在五年時間便製作了八個遊戲，在速度上來說蠻高的，而且能在品質上保持適定水準，到底有何秘訣，可否告訴我們？

A：當然可以！我們有兩組人同時運作，但兩組人員可以互相調動，機動性便增大了，加上我們集中在大富翁和戰略遊戲兩類，所以速度會比較快。

Q：在香港經營遊戲公司，有沒有遇上甚麼困難？

A：主要的困難在於經營成本高及人材的難得。香港不同於台灣，光是負擔租金方面，就非常吃力（之前『GAMEONE』便是因為要降低租金成本，才由尖沙咀搬遷到牛頭角的）；加上人員薪資的成本，要維持一個遊戲公司著實不容易，所以我們在企劃階段便要非常小心，絕不能讓製作中的遊戲流產，否則會嚴重影響公司的正常營運。

人材方面的問題，是香港一般人不願意加入這一行，而有興趣的人卻又未必有足夠的能力；原因在於香港的電腦教育只著重在應用上，而不論是程式設計還是美工方面，都遠不及台灣較容易找到人材。其實我們一年來都在公司的網頁上登有徵材的廣告，如果香港地區的讀者有興趣，不妨和我們聯絡，或許你會是我們需要的人材。

Q：除了這些問題，大家都知道，香港的盜版問題嚴重，這樣會否打擊你對遊戲製作的信心和熱忱？

A：是會有一點影響。香港盜版的最大問題，在於大家沒有用盜版是不道德的觀念，所以每一個人都是光明正大的買和賣；我也到過台灣看過，雖然仍有盜版的問題，但他們會躲警察，也不敢把貨擺在店裡或街上賣。在我的立場來看，如果香港做到這樣的話，我已經心滿意足了。

現在最大的希望便是香港能通過懲罰購買盜版品的法案，或許能阻嚇一部份購買盜版的人。雖然有人說這樣做違反人權，但我覺得不能這樣說；試想想，一片盜錄版光碟（註3）成本才港幣2至3元（約台幣8至12元），而批價5至10元（約台幣20至40元），最後零售價要25元，這種100%以上的零售利潤根本是暴利！更重要的是，我們開發公司在付出研發成本後，所得的反而不及盜版的好，這種情形再惡化下去，只會扼殺所有創作人的生存空間。

除了等待立法外，我們加強了產品的附加價值：全彩的說明書、精美的道具卡、精美的包裝，相信都是盜版所不及的，希望能夠爭回部份玩者的購買欲。

Q：增加附加價值，的確可以加強和盜版的競爭。我們轉一下話題，為甚麼會想到用『小叮噹』來做大富翁的題材？

A：在完成『魔法軍團』後，我們本來想做『破壞超人』第二集，但一直想不出甚麼新點子；碰巧遇上一個正在香港舉辦『小叮噹舞台劇』的朋友，便想到可以把『小叮噹』和大富翁結合在一起，用大家耳熟能詳的道具代替大富翁的卡片，並把『小叮噹』的人物個性表現出來。









▲堆滿小叮噹大富翁卡片的桌面

當我們全體都贊成這計劃後，便開始和日本擁有『小叮噹』版權的公司接洽，終於在今年五月左右得到授權製作『小叮噹』產品合約，我們便開始著手製作。爲了這個遊戲，我們把兩組人合併爲一組全力趕製，希望能在今年聖誕節之前出版；幸好我們不負眾望，剛好準時十二月二十三日完成並出貨。

Q：在這一次『小叮噹大富翁』製作過程中，有沒有甚麼技術上的困難？

A：技術上是沒有，因爲我們在大富翁方面的經驗已非常充足；反而是和日本人溝通方面比較麻煩～我指的不是語言方面。大家可能想像不到，日本人對所有事物都有非常嚴格的要求，而我們又是第一組製作『小叮噹』產品的非日本人，所以受到日本方面的特別關注：從遊戲的構思、繪圖、音樂，直至宣傳還有出版品的包裝，事無大小都要一一經過日本方面的審查，待通過後才可繼續下一步的作業。往往時間都花在文件的來往上，快則兩三天，最慢的兩星期也試過。

因爲日本公司不希望我們單純借『小叮噹』的名義來賺錢，所以這樣做也是無可厚非的；我們簽約後才知原來『小叮噹』中所有人物和道具都有標準的設定，所有授權產品都不能照自己喜歡的樣子來畫，比方小叮噹身高和腰圍同樣是129CM，身體顏色是CYMK100藍色！如果不照標準，日本方面會作出不通過處理，到時產品便不能發售了（湯先生曾告訴筆者，除此之外還有很多特別的規定，甚至有一些滿奇怪的，但不方便在這裡公開，希望各位讀者原諒。）

Q：看來日本人處事嚴格是真的，不知你對這種方式有甚麼看法？

A：其實從這點可看出他們對智慧財產權的尊重，就算在日本的產品公司，也一樣受到版權公司的監管，只是日本人自然會跟著標準做事，所以沒有像我們這樣被受關注而已。另一方面在這種監管方式下，所有產品便會有一定的水準，對版權公司和產品公司雙方都有好處。

Q：我知道這遊戲有分香港版和台灣版的，那配音方面是否都是由原班人物負責？

A：是的，我們本來連主題曲也想找原唱人來主唱，但因爲香港版的原唱人已離開樂壇，台灣版的原唱人亦轉了唱片公司，在處理上有很大困難，所以我們才取消這計劃；但語音方面，仍堅持由原來動畫版的原班人馬負責，我們透過一些管道，找到港版的配音人員，台版則交由智冠公司代爲處理（港版說明書最後一頁刊登了香港配音員的玉照，筆者覺得負責配『小叮噹』的那一位跟『小叮噹』長得蠻像的）。



▲主程式設計師Samme接受訪問時的神情

Q：完成『小叮噹大富翁』後，有沒有甚麼可公佈的新計劃？

A：有的！我們正準備和香港漫畫公司『玉皇朝』合作，製作邱福龍多年前的漫畫名作『龍神』（註4），這是我們首次改編香港漫畫的題材。

Q：『龍神』我也有看過，但這套漫畫的故事尚未完結，因爲作者之前尚有一些版權問題未解決，那你們要如何處理？

A：版權問題在今年已完全解決了，而『玉皇朝』亦準備好要完成未完的故事，並繼續發展『龍

註3： 香港的盜版光碟並非台灣那種自己用CD-R燒的大補帖，而是在工廠中大量生產的印製光碟，有些印刷精美得可與正版無異。又據一可靠消息指出，這些盜版光碟是在台灣製造，再用漁船運到東南亞其他地方發售；為了不要被警方發現，這些盜版光碟基本上不內銷，所以在台灣反而不容易找到，不過筆者也曾在一些偏遠的地方看過這種盜版光碟。

註4： 『龍神』是七年前香港漫畫家邱福龍的作品，曾在台灣發售，共出版了五期；後來因為其師父黃玉郎成立新公司『玉皇朝』，邱福龍轉而加入玉皇朝，龍神亦因而停刊。主要故事是描述天界四神之虎帝欲以其驚神力量統治宇宙，先殺掉如來，四神中的龍神不但無法阻止，還被虎帝打至重傷；後來龍神逃亡來到地球，而在多年後的現代香港，虎帝終於找到龍神…




神』的世界。現階段會先在原來的漫畫內附錄刊登龍神修訂版，之後便會推出新編的『龍神』，預計明年香港書展便可以見到『龍神』的新版漫畫。

遊戲亦是參照原著漫畫改編，由於目前『龍神』的世界規模仍不足很大，所以我們需加入一些我們創作的原素進去，使遊戲製作上有更多發揮空間。

Q：可否比較一下，改編香港漫畫合作和改編日本漫畫有何不同？

A：比較之下，香港漫畫的改編便自由得多了，最少沒有複雜的審批程序，我們雙方可以溝通如何修改其內容，甚至加入一些漫畫沒有的東西也可以；但另一方面，由於沒有像日本的標準版設定，我們只能憑漫畫及作者所提供的資料處理，在前作業所花的時間會較多。雖然如此，我們仍會盡力去做，希望使龍神能像風雲一樣捲起漫畫界熱潮。

Q：對未來的遊戲界，是否有一些更長遠的計劃，又可否再透露多一點讓我們知道？

A：我們正在開發一個即時的3D引擎，預計會在1999年中完成，之後我們便會利用這引擎來設計一些更具競爭力的遊戲，因爲我們的目標不單是中文市場，而且要能打進國際市場，如果沒有強力的技術Backup，是很難在歐美這種地方立足的。所以在3D引擎完成後，我們會開始規劃一些有歐美色彩的遊戲。

大家可能會發現，中國人設計的遊戲絕少能在歐美立足的，最大問題主要來自文化差異和技術差距，我們儘量把技術差距拉短，再加上的遊戲風格和畫風的配合，希望能在公元2000年的時候我們的遊戲能登陸歐洲。（筆者按：『七大王朝』雖然是美國遊戲，但大部份主力成員都是香港人，單從遊戲來看，根本就不像是中國人製作的，所以筆者深信只要肯努力，打進國際也不是一件難事。）

不過話說回來，香港的環境不同於台灣，由於多年來政府對各行業都採取不干預政策（即不支持也不打壓），使得大部份高科技產業都難以生根，而高科技又需要高成本來投資，在這種環境下要開發新技術實在不容易。

就在此時湯滿慈先生的電話響起，爲了不打擾他工作，於是筆者便開始『騷擾』其他成員，幾經辛苦下，終於讓主程式師Samme回答我的問題。

Q：請問你主要的工作是甚麼？

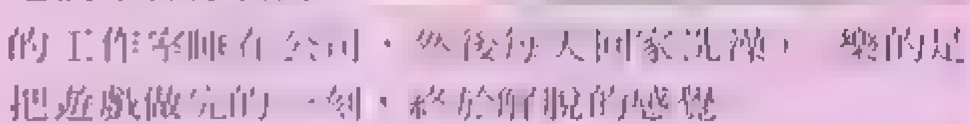
A：我主要的工作是R&D，研發遊戲中可以應用的新技術，目前正主力研發即時3D引擎。

Q：在製作過程中，在甚麼苦與樂可以跟我們分享嗎？

A：苦的是多月來常常加班，最慘的有些同事住在新界，晚上一兩點才回家洗澡和睡覺（香港很少人擁有機車，汽車因停車不便而很少有人用來上班，所以大部份人都靠公共交通工具作上班之用，亦因此他們不會像台灣







的工作室睡在公司，然後每人回家洗澡，最樂的是把遊戲做完的一刻，終於解脫的感覺。

Q：看來是苦多於樂，最後不如由你來總結這次的訪問，如果年輕人要入行，有甚麼忠告給他們呢？

A：很簡單，要刻苦耐勞！因爲這一行絕不是一個可以輕鬆過日子的行業，要入行便要有這種心理準備。

筆者正要離開『GAMEONE』的時候，又有報業的人員來訪，湯滿慈先生又開始要忙了，臨走時還送了一套香港版的『小叮噹大富翁』給筆者，真的要在此十二萬分地致謝。可惜的是回到旺角後，走到專賣盜版的店舖視察一下，只見『小叮噹大富翁』已經有盜版出現，還聽到狀似古惑仔（便是台灣所說的流氓）的店員用非常客氣的語調說著：「小叮噹大富翁，新鮮出爐，有壞包換，不買也來看一下」，一個少女正想買正版的『小叮噹大富翁』，卻被父親拉出來，拖到賣盜版的店中，這種完全不尊重知識產權的做法，只會使好的產品得不到應有的回報，或許香港政府真的要考慮下去處罰買的人了。

後記　這一篇訪問是筆者寫稿以來用括號最多的一次，因為很多事情是台灣的讀者不了解的，另一部份卻又是香港讀者不知道的；為了兩邊的讀者都能搞清楚，所以加了不少括號來解釋，但自覺仍不夠完整。如果有機會，筆者會多作一些香港區的報導，希望各位會喜歡。






異形之緊急動員

異形之緊急動員

ALIEN ENCOUNTER

開創日夜分明的戰略樂趣

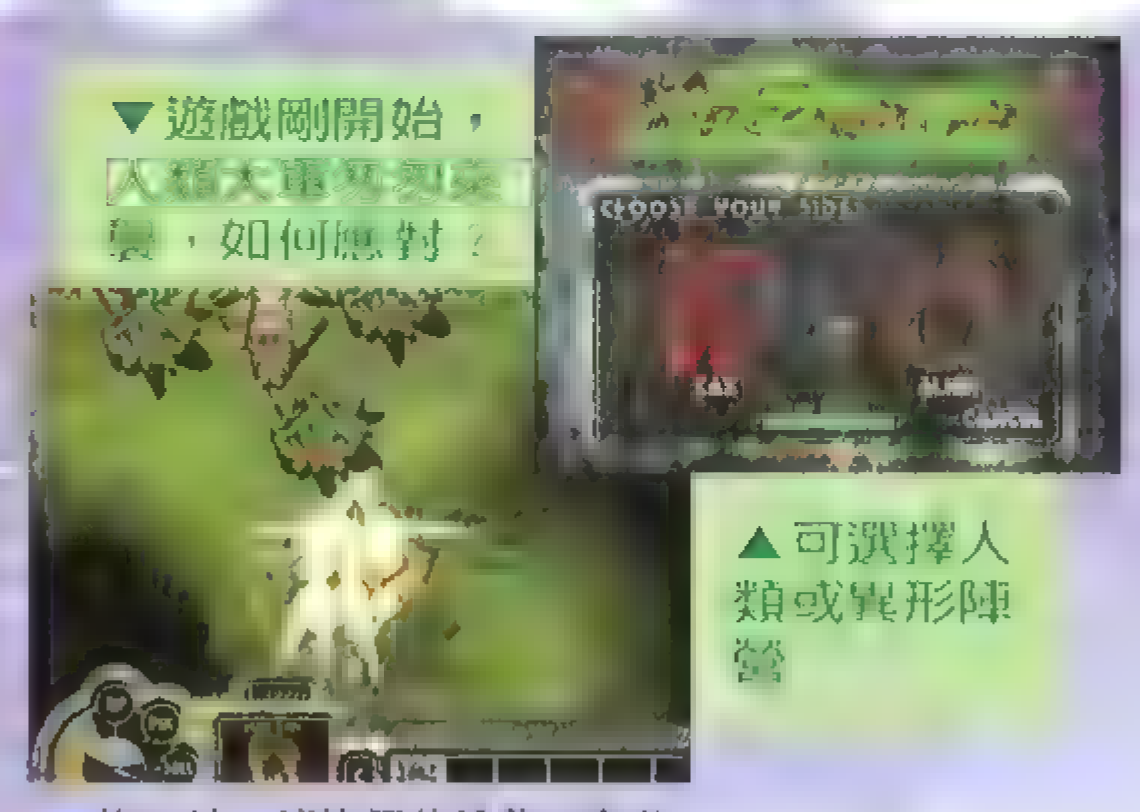
面臨浩劫的地球

西元2153年，經過一次核武毀滅人戰的地球，成了一座荒蕪的廢墟，資源耗盡、人畜幾近滅絕，空氣中只有死亡的氣息，地球上一切有機生物面臨著史上最惡劣的情況。

戰爭使得幾乎所有的化石燃料都耗用殆盡，唯一於戰爭中完全不使用核武的和平種族ZAX，在戰後五年內過著資源枯竭的悲慘生活，但人類堅強的意志與韌性，讓他們困難的在地球上生存了下來，就在一切都幾乎快支撐不下去的時候，ZAX接收到了來自外界的訊息

這是第一次與外星人的接觸，很意外的，是一次友善的相遇

那些可以用意念與人類溝通的外星人表示，他們願意傳授給已走到絕路的人類恢復地球的技術，而他們的條件是人類必須讓出地球的土地，讓他們栽種夢幻資源Blutanium

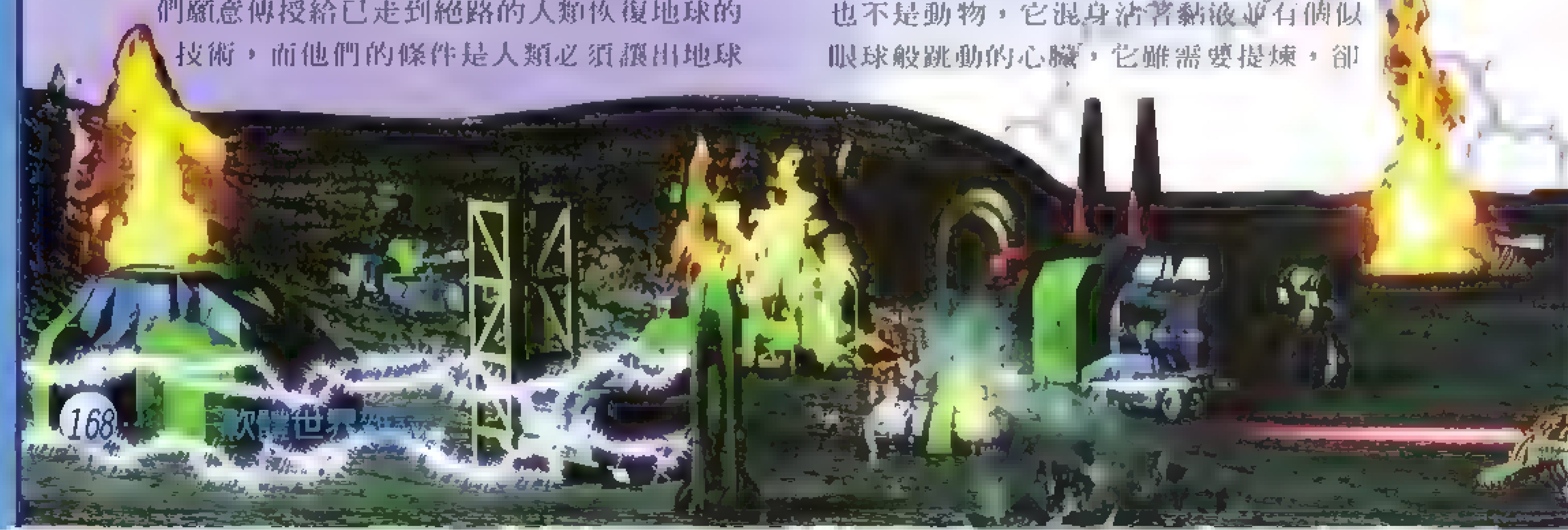


▼遊戲剛開始，人類大軍受到突襲，如何應對？

▲可選擇人類或異形陣營

簡單而明瞭，果然是外星人的作風。莫可奈何的人類，也只有答應。

Blutanium的種子Bluseed不是植物也不是動物，它混身沾著黏液並有個似眼球般跳動的心臟，它雖需要提煉，卻



比地球上任何化石燃料的使用效率都高上數倍，而且它不會污染環境。得到這種栽種權力的ZAX開始還原地球，也漸漸恢復了活力。

自從與外星人相遇的那天開始，地球人與外星人和平共處了五十年，在這五十年中，ZAX由食原被供應者搖身一變成為供應者，飽暖之餘的ZAX慢慢有了自己的思想，對施以援助的外星人也不像以前那麼低姿態。

地球有了乾淨的面貌，正蘊釀中的危機也伺機出現，事件的發生，就在一個個Blutarium提煉基地受到夜襲開始…

那些擁前進科技的外星“朋友”，真能毫不吭聲的地地球人擺佈？

勢力擴張的地球人，難道真以為可以奪回地球自主權？

優於其他即時戰略遊戲的特色

『異形之緊急動員』將未日科幻小說的情節融入了即時戰略的遊戲型態中。玩者在遊戲中可以選擇危機四伏的地球人ZAX角色，也可以控制野心橫溢的外域客。經過高方突變後的地球，與我們現在生存的環境非常不一樣！如果您選擇地球人陣營，在遊戲的十一個任務中，除了要保住夢幻資源並提煉它們，還得生產更先進的戰鬥防禦單位來抵擋異形的攻擊，當然，消滅伺機的外星怪客與保護己方基地的工作也是重點之一；如果您選擇了異形陣營，在寧死也不要把地球還給人類的心態下，所做的戰術策略可以更另類突梯，用戰場上嘗試錯誤的經驗來衡量人類的行為模式是異形的攻戰習慣，您可以在異形的十一個任務中，得到極具深度的戰略考驗。

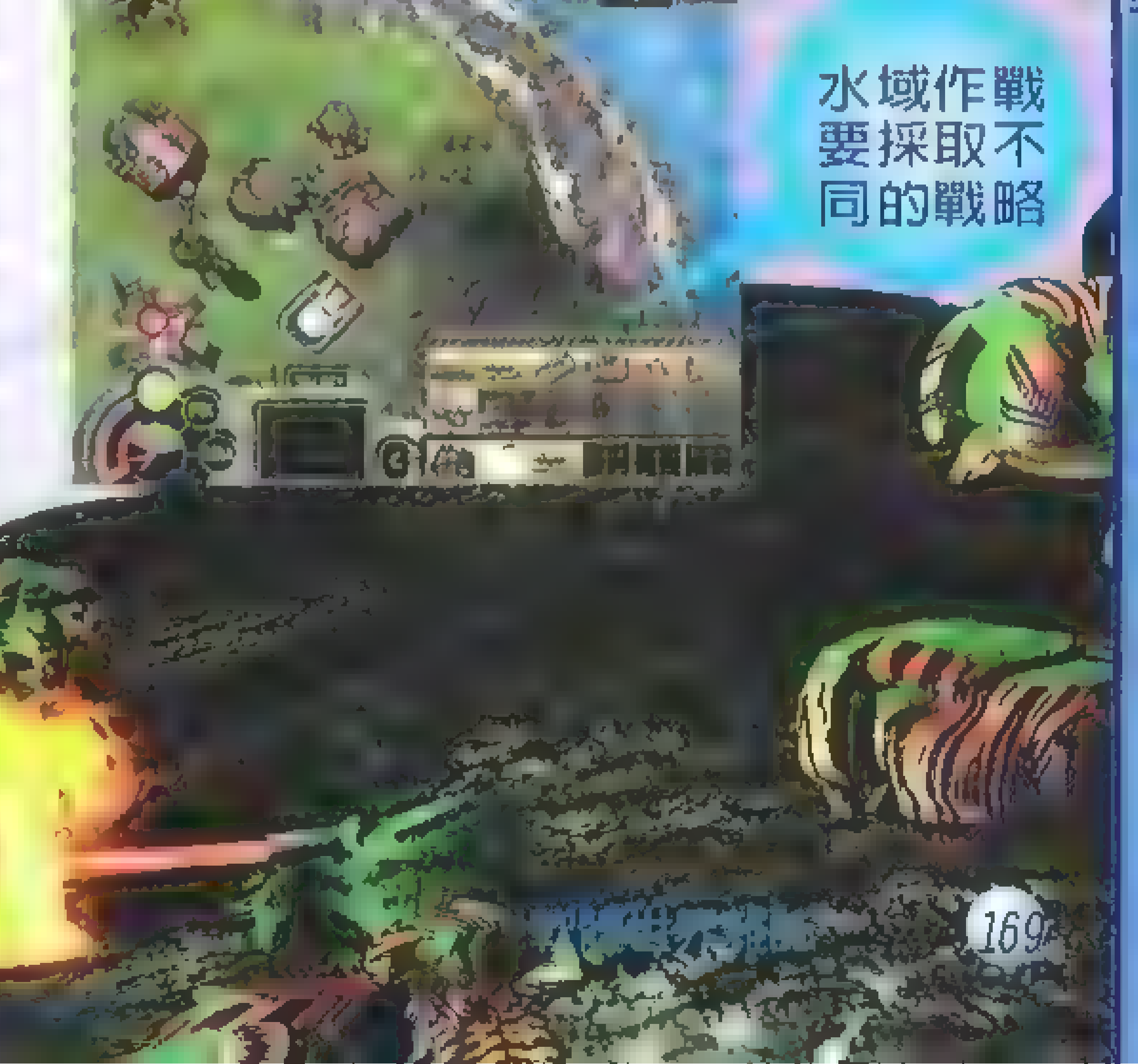
這個值得推薦的遊戲，是怡盈科技繼鐵甲英豪（Silver Mercenary）、三國之星海風雲後推出的新世紀即時戰略遊戲，怡盈科技（EZ SOFT）這家公司是以代理歐美、日韓等優異之國外遊戲為主，在「異形」遊戲之後，要強力攻擊台灣市場的還有戰棋遊戲「降車元帥」、台灣歐美日本同時預定發行的與Playstation版本的即時戰略遊戲「風暴（Mad Rant）」、戀愛模擬遊戲「新同居時代」及SS/PS強片完全移植之「夢幻模擬戰」。如果您曾經看過或玩過「三國之星海風雲」，就會知道EZ SOFT的遊戲，是與國外遊戲同等級的高品質製作，加上華麗的外包裝與有料的內容物，以大塊而平實的價格服務消費者的，所有EZ SOFT代理出品的遊戲，都希望讓玩者有典藏的價值。



▼有右上方的情報地圖顯示就算是晚上也不會迷路

▲經過山邊會有陰影的變化！

「異形」憑藉著先進的 … 動 … 的「隱密視野作戰」方式，使玩者在相同戰場上必須去對日夜兩種不同的戰略變化，除了地圖上未被探索的區域可以用照明彈引路外，並在建立前哨基地或進行建設基地時使視野加寬等，玩者還可以為每個單位打開照明設備，在夜間作戰，遊戲中可以看到夜幕漸漸低垂、機動運輸車亮閃著大燈沿著路緩緩移動，也可以見到由天色由暗轉亮的光影推移，白天時，玩者可以看到地形與敵軍單位的移動，入夜後，玩者雖然可以照明地物，但氣氛卻會變得神出鬼沒，在目視能見度低落的情況下開著燈，是可以看清周遭視野的方式，可是敵人也會就著您的燈光位置襲擊您。與現實戰場相同的日夜變化帶來了戰略上的不同，地形的視覺感受也如真實一般，儘管在白天，只要是在山坡下，就不

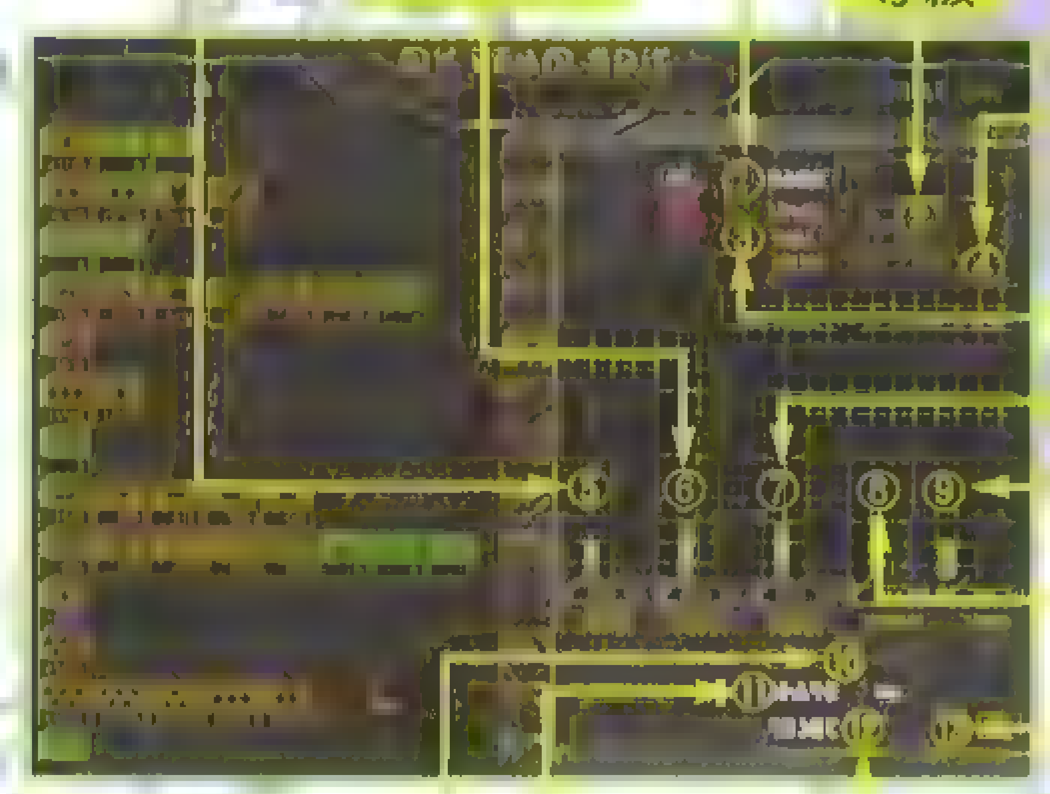


水域作戰要採取不同的戰略



能看到高地區相比戰役的區域，而敵軍也會聰明的利用地形的掩蔽效應來攻，讓您總是聞聲不見人。

單位性能調整表



還有可以保留每場戰役的總資金與單位到下一場戰役使用的特點，而另一項特色則是「單位性能調整法」，這也就是說，玩者在經過戰役而提昇經驗值後，基本所設定的攻擊力、防禦力、速度等屬性都可由玩者為每個單位做最佳的調整，各屬性所佔的比例孰輕孰重，玩者可以任意增減來使任務更為順利。

ZAX人類與異形皆有陸海空三軍兵種，人類的陸軍火力的表現普通、海軍火力比較強但製造單價貴，空軍火力雖較外星人多樣但又貴耐久力又低；而外星人一方的陸軍火力雖然普通，但卻有長距離的射程，還有很多漂浮在半空中的飛船，海軍則是他們較弱的一環，空軍方面火力很強，可是移動又很慢。在各有優劣中，玩者可以搭配地形與各兵種優缺做戰術上的運用。

第一手試玩報告

這個遊戲分有兩片CD，一片是單人，另一片是給多人連線專屬使用（可使用IPX、Internet TCP/IP、Modem等方式連線）。剛進入遊戲時可見到片頭CG，描述死寂的提煉基地中，人類首度遭到不明外星體攻擊開始。如果您加入的是ZAX人類種族，在正式接受任務前，要接受幾場的戰場試煉，而如果是扮演異形一方，則可以直接擔任司令官，對人類進行末日的審判。遊戲有四種難易度設定，還有一個自動偵測（Auto Detect）難易度的功能，這種功能可以依玩者在遊戲中的作戰態度，於合理範圍內自行改變我方所擁有的兵力單位。

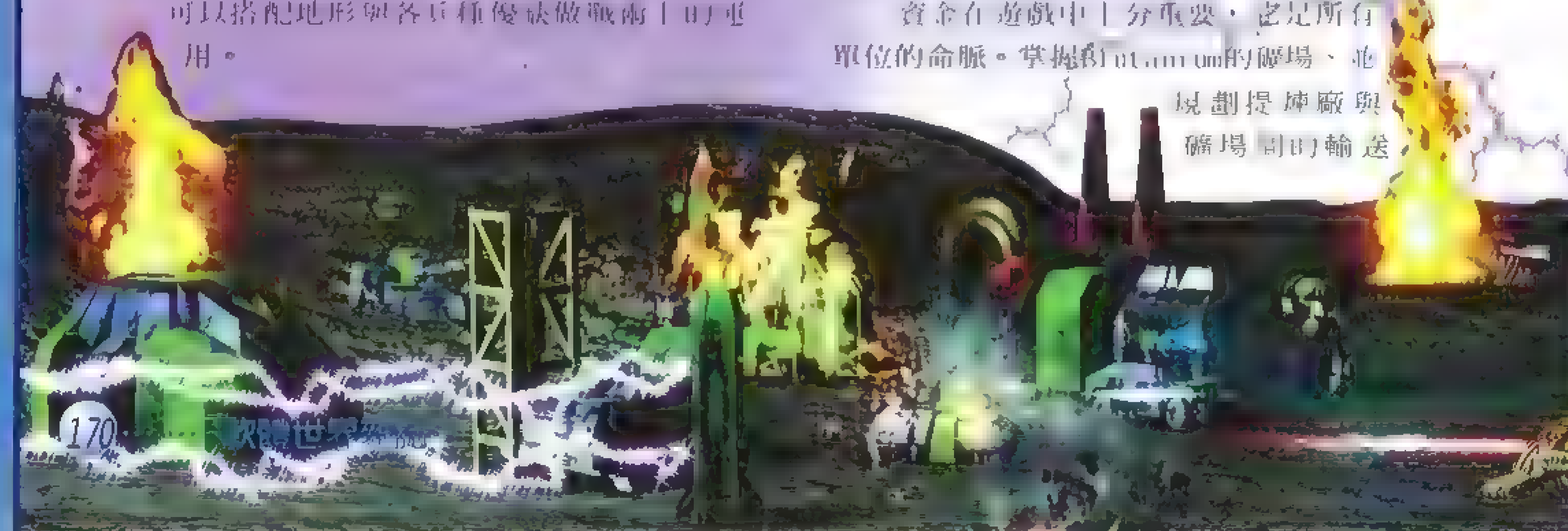
接著是任務簡介視窗與一段情報視窗，任務簡介目前均是英文畫面，但出片時可能會中文化。遊戲中敵我雙方的情報購買是非常重要的一環，因為對雙方的不了解，所以必須透過情報的購買，來得知對方的情形。遊戲允許以滑鼠控制，不論移動單位或對建築物的控制，都有數種方式可以指定，另外也貼心的於鍵盤上設計了顯示的熱鍵。



▲異形陣營購買的情報
◀3D立體的詳細情報是花錢買來的

基地建設大多是為了完成任務而進行，而基地擴張及修復工作則是因應建築物的增加、確保資金與資源收集所必須採取的措施，最好將基地建立在離Blutanium礦脈近或易守的地方，好的戰略佈置對完成遊戲任務有決定性的關鍵。

資金在遊戲中十分重要，它是所有單位的命脈。掌握Blutanium的礦場、並規劃提煉廠與礦場間的輸送



路線，是玩者確保資金的要件。另外，除了用來生產武器的建築物之外的其他建築物都可以利用資金提高質量

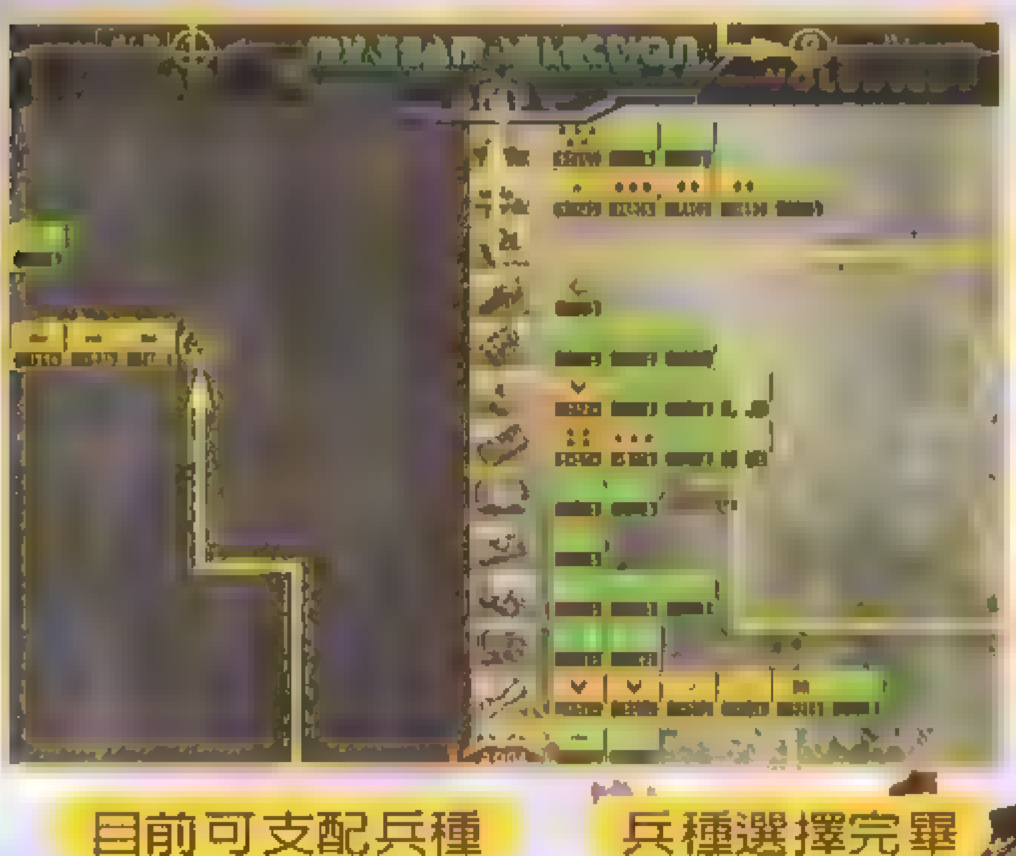


(1) 、提高建築物機能，可以使建築物的功能提昇，使發電廠可以提供更充足的電量、精煉廠可以一、運出更多的資源。還有修復（FIX）建築物功能，陸海空三軍單位的修理則必須先建造修理棚，才能進行。遊戲也設計了出售（SELL）功能，把沒有用的建築物與單位賣出。

遊戲中除了搜尋資源、建設基地、生產單位、消滅來襲敵軍等工作，還有可能主動深入敵境佔領敵軍基地，玩者您還可以生產敵人的武器單位，利用它們來爲己作戰呢！

我方單位設置

我方隊伍　目前擁有兵種



目前可支配兵種　兵種選擇完畢

兵種列表

兵種數與等級

讓即時戰略遊戲更上一層樓

有耕耘必有收穫，有征戰必有勝利，這是所有玩即時戰略遊戲的戰士、異形們必須知道的準則。『異形』這個遊戲將許多即時戰略遊戲的缺點改進，並加上模擬真實情況的特殊效果，如夜視、地形起伏等功能及能夠令玩家身歷其境的音樂、音效以及

爆破效果，如果玩者將敵我的建築物與兵種習性摸個清楚，相信即使讓玩者面對敵人大軍壓境也會面不改色、指揮若定。

本遊戲在一九九八年五月的亞特蘭大E3電子娛樂展中，有着極不錯的評價，來自亞洲最大的企業之一現代（HYUNDAI）集團與日本世嘉（SEGA）公司兩大巨頭攜手製作下的產品，是否値得您一玩再玩是可想而知的，不管您是老戰友或是新戰友，相信異形之緊急動員都會讓您愛不釋手。



異形之緊急動員 基本資料

- ◆發行公司：怡碩科技
- ◆網　　址：http://www.ezsoft.com.tw
- ◆遊戲類型：即時戰略模擬
- ◆使用平台：Win95/Win NT
- ◆顯示模式：640×480、800×600、1024×768
- ◆連線人數：最多可8人連線
- ◆單位數量：56個
- ◆建築物數量：38個
- ◆關卡與任務：31道關卡，23個任務
- ◆多人連線地圖數：40個



異形陣營戰術指引

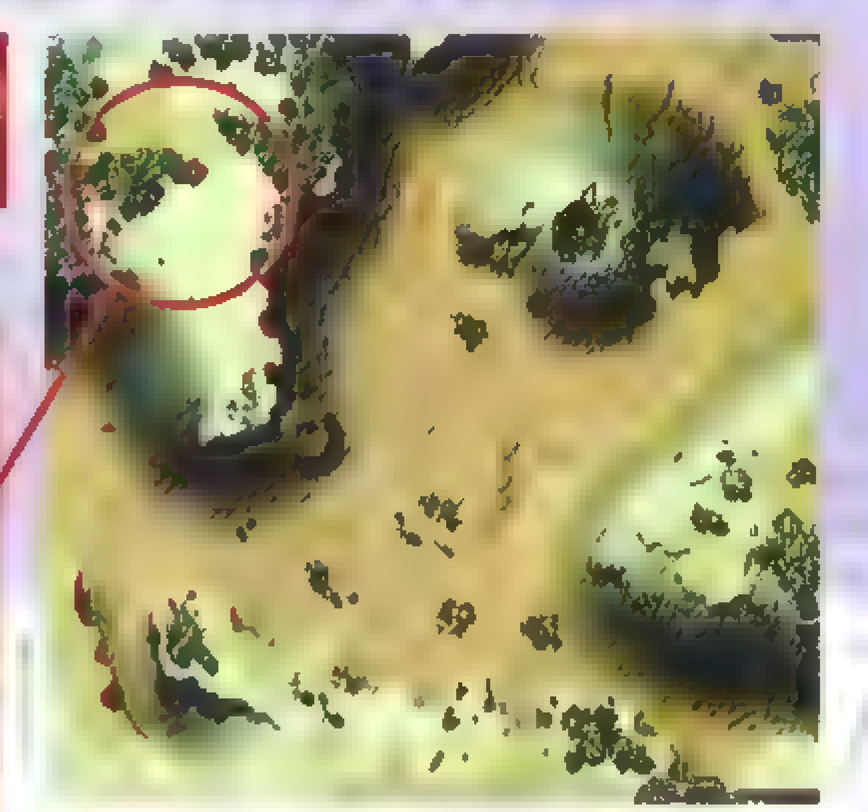
MISSION 1 末日倒數988

近五十年生活在地球上，我已經能夠了解人類這種生物的世界觀

他們會不擇手段地得到要的東西

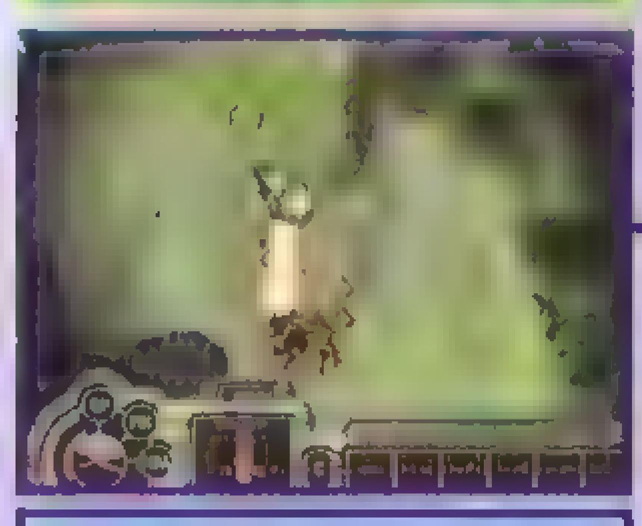
我必須在人類最高司令官於975日來到之前控制地球，我和地球人一樣想脫離彼此的束縛，但是決不會放棄控制地球或殺光所有人類這兩件事











機動司令部又遭襲擊，它能順利找到回家的方向嗎？

MISSION 4

人類……對我們……，還想反過來教育我們。

我得讓他們了解將HQ機動車輛置於混凝土牆內是大錯特錯的

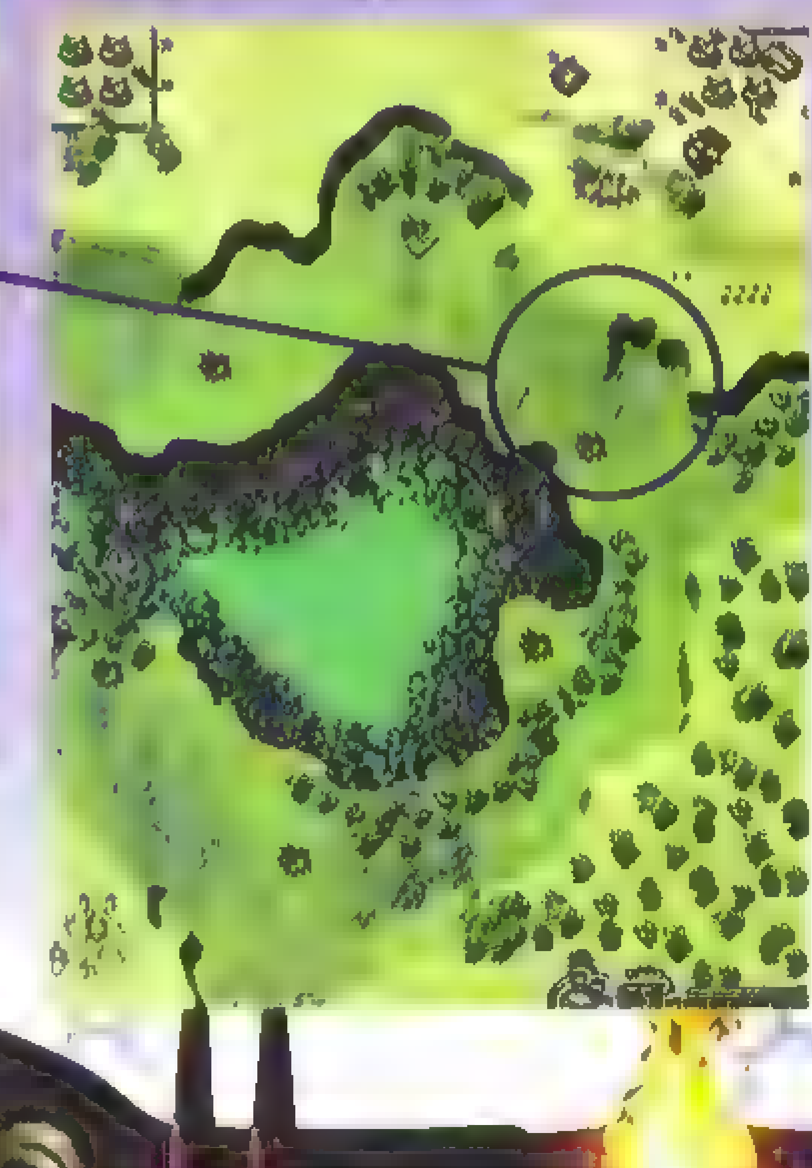
將HQ機動車輛找回來，還有，好好教訓他們



捉迷藏

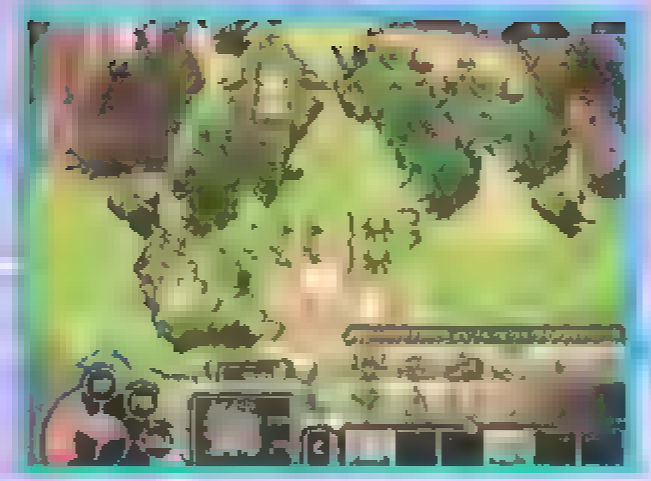
我相信這是人類生來最喜歡玩的遊戲，現在他們要玩這個把戲……

他們將自爆車和自認為技術先進的雷射砲塔，藏在樹下，等著我……

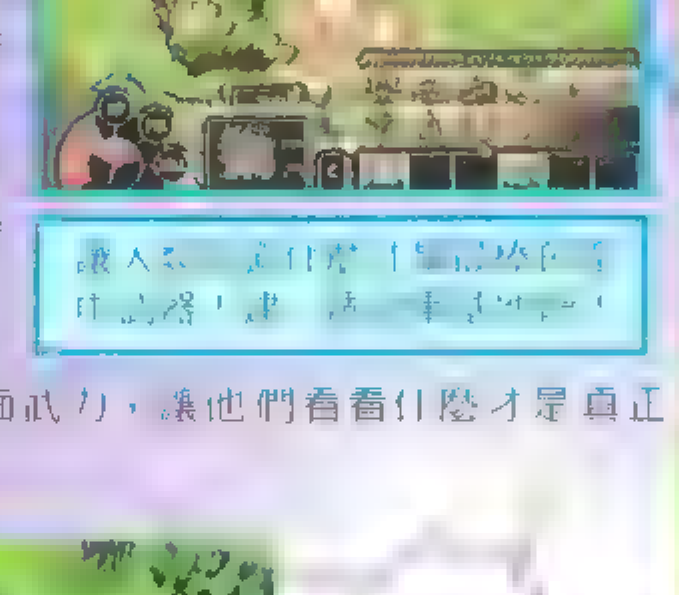




MISSION 7 末日倒數553



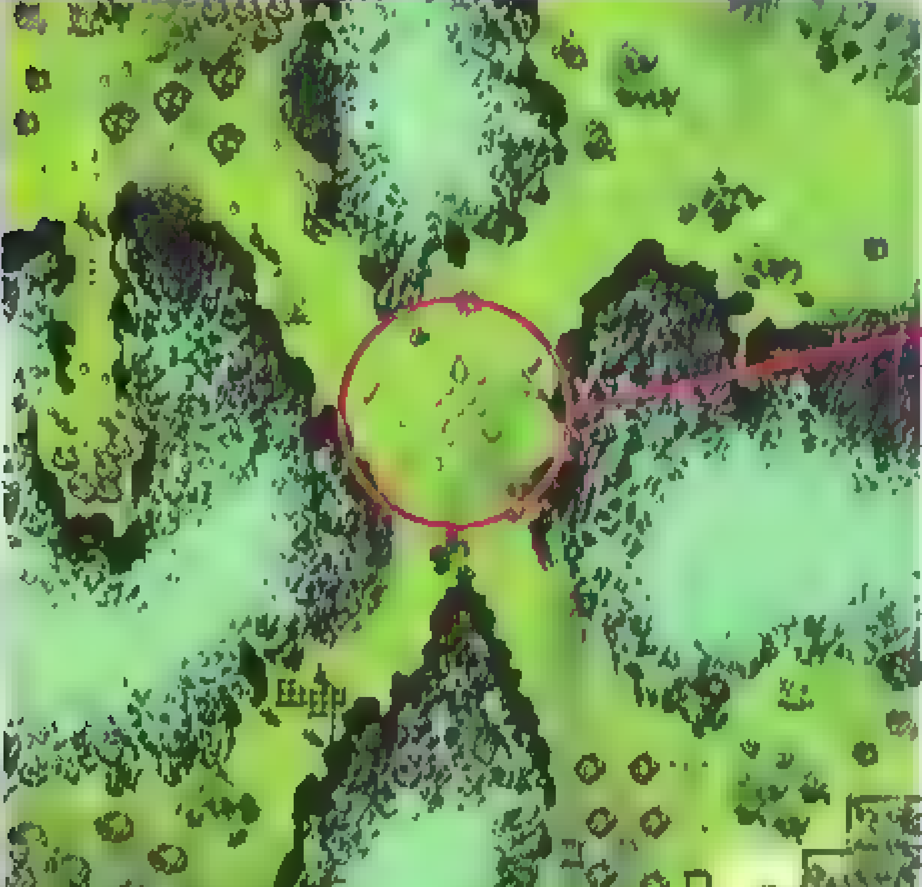




情報顯示人類開始使用那些利用氣流、非常原始的飛行物。

問題是這種飛行物到底能夠抵擋我軍的攻擊機多久時間。

我將十分有效率的運用攻擊機的炸彈來對付人類的地面武力，讓他們看看什麼才是真正的飛行單位。



大軍出動！準備征服X地帶！



MISSION 10 末日倒數232

我對這件事有些陌生，專為地球上百分之七十被水的這種東西所覆蓋而設計的水上戰鬥武器，已經研發完成

地球人根據其用途稱之為潛水艇或戰艦

根據此次作戰的自然環境條件，可能要使用這樣新武器

另外，來自軍事武器研究所的報告也指出，目前隱藏於幕後、還沒被發現的戰略武器的生產製程，也將投入戰場之中。

注意那些隱藏的潛水艇並殲滅所有敵軍



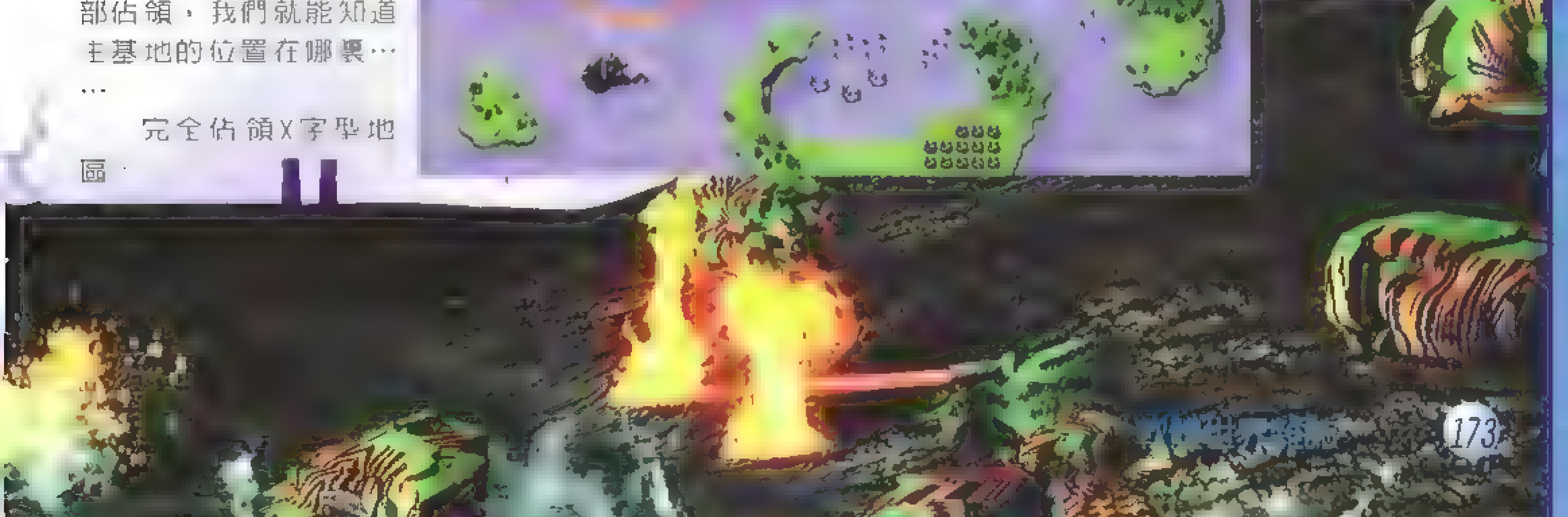
MISSION 9 末日倒數315

本次任務所投入的作戰地區是人類基地的正中央

根據之前所獲得的情報得知，人類在西北方有重火力武力集結，在西南方有一個飛行中隊，而在東南方則有一隊步兵

如果能把這地區全部佔領，我們就能知道主基地的位置在哪裏……

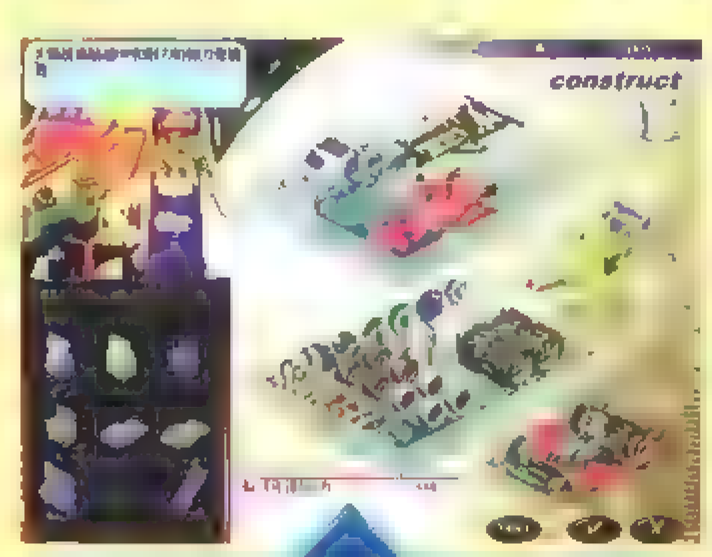
完全佔領X字型地區





夢幻 4WD DREAM 四驅車

每個小朋友的夢想!



可別小看這位怪叔叔！他可是人稱「四驅車之虎」的維修中心老闆呢！

軌道四驅車已成為年輕人最喜愛的活動之一，在市區街頭上常常看到很多車迷們在路上擺設賽道，也看過許多小朋友、大朋友們手拿工具箱組裝自己的四驅車和人家一起比賽。那種感覺真是刺激極了！或許已經有不少讀者已經接觸過四驅車了，甚至現在還沈迷在組裝四驅車的樂趣中，究竟什麼是四驅車呢？

簡單的說，四驅車是由車殼、底盤、馬達、齒輪、輪胎、電池、導輪等十種零件組裝而成的四輪驅動小跑車，隨著組裝零件的不同，四驅車的性能也會呈現出相當大的差異，而這也正是玩四驅車最大的樂趣。





四驅車的主要消費層是五歲到十六歲的小朋友和年輕玩家，一般而言，年齡越大的玩家經濟能力越強，也越能購買高單價的升級零件；年紀較小的玩家則以技術取代經濟能力的不足。



決定勝負的關鍵之一 起跑時放車的時機

和F1賽車一樣，你必須妥善運用有限的金錢，拼裝出最強的軌道車，讓自己的愛車贏得勝利。但不同的是，F1賽車是由許多人分擔一件一件，但在你四驅車只有一個人，從購買零件到組裝、改造、參加比賽等都由玩家一個人獨立作業，也就是說，玩家就是一個人的F1車隊，玩家就是自己的車隊總監。

享受組裝的樂趣

在各項比賽裡，組裝四驅車前，你都得先仔細的考慮跑道的種類和特徵、風阻特性、比賽方式、零件的耐用度、零件重量和性能的取捨、對手的優點和弱點等，然後再計畫組裝出適合比賽的車種。現在，我們就來看看各零件對比賽造成的影響；實現環由四驅車賽道的夢想！

車殼

車殼大致分為全覆式軌道車、超級迷你軌道車、四驅軌道賽車、大腳四驅軌道車、Q版迷你四驅車、RV迷你四驅車六種系列，不同的車殼有不同的特性，而且也讓整輛車給人完全不同的感覺，目前最熱門的應屬全覆式四驅車。

底盤

承載電池、馬達等零件的載具，零件的重量會直接影響車子的速度快慢，所以將零件輕量化是贏得勝利的不二法門，但底盤則較麻煩，在車子跑上一段時間後，底盤若不夠堅固，很可能導致整輛車子解體，所以最好在一開始就能選擇品質較佳的底盤。

齒輪

馬達一分鐘可以轉動一萬次以上，但是要傳導至車輪之前，必須將轉數減到車子能夠接受的程度，要減低轉數，就必須用到齒輪。齒輪比越低，車速會越快，反之，則穩定性越高。齒輪比3.5：1的齒輪通常能表現出馬達的最高速，但因為馬力會變小，所以一開始啟動後的加速度會變低。



馬達

直接決定車子性能的零件。愛車起跑後，逐漸加速，以達到高速的性能。當愛車跑到彎道時，車速會變緩，但是一旦回到直線賽道，速度又會逐漸加快，這是加速度最基本的原理。而馬達的動力強弱則直接影響加速的快慢。一般環式賽道會用極速較高的馬達，技術型賽道則用扭力較強的馬達。

提供車體動力的基本配備，一般的四驅車都是以兩顆三號電池為動力。使用高性能鹼性電池比賽則是最基本的常識，但某些高出力馬達則需配合特殊設計的充電電池。想讓充電電池隨時保持最佳狀態，必須牢記一個訣竅：每次都必須在徹底放完電後，才能進行充電。

輪胎

這是必須承受馬達的馬力，並將馬力傳導到路面的重要零件。玩家可以依照選擇輪胎方式的不同來改變車子行走的性格。目前市面上較常見的有：以柔軟材質製成，遇到崎嶇路面時能立刻變形因應的低重心吸震胎；強調高抓地力的清量海綿胎；專為全覆式軌道車行走高速跑道所設計的窄幅單向輪組等。

安裝在車體右前方、左前方、右後方、左後方的四個導輪，可以藉由彈簧及潤滑劑的力量來吸收震動，這樣可以使過彎更順利。高階玩家會改裝導輪的角度，讓導輪更具下推力和穩定力，好讓車體在高速過彎時能更穩定。一般來說，有附軸承的導輪性能較高，也比較好使用。市面上還販售一種導輪專用的滾珠培林，是能令導輪迴轉更加順暢的高性能組件，它同時也能將車體接觸軌道隔牆所產生的衝擊減到最低，是相當好用的秘密武器。



4WD夢幻四驅車

實現環市四驅車賽道的夢想！

許多玩家常常因為自己的愛車找不到好的比賽場地而氣餒，或是因為升級零件太貴，而對四驅車望而卻步，因此光譜資訊運用現在電腦高科技技術，把四驅車搬到電腦裡面來玩。《4WD夢幻四驅車》正是實現玩家此一夢想的遊戲，讓玩家能夠安心的在家中享受四驅車的無窮樂趣！

玩家將會在遊戲中扮演執著於四驅車的主角勇志，或是酷牌輪高手—麥可，玩家因為選擇角色的不同，遊戲將會有微妙的難易度變化，選擇勇志時，遊戲一開始會比較簡單；但是只有麥可才能真的得到傳說中的夢幻配件喔。不論如何，兩人從小的心願都是希望實現一個夢想「環市四驅車賽道」，這是一條環繞全市的賽車道，不但是一個壯觀的工程，也是四驅車迷衷心期盼的終極賽道。

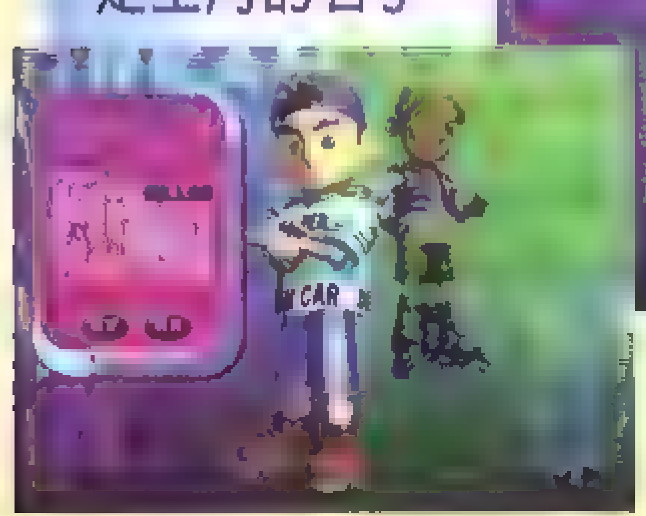
那該如何實現這個夢想呢？玩家要在Dream Land中，蒐集各種四驅車組件，組成最強的車型，和對手們較量！當贏得比賽，就可以拿到獎金，去商店選購新零件加以組裝成更棒的車子，去參加更大的比賽！累積了一定的獎金，便可以開始實現並擴大成賽道，隨著

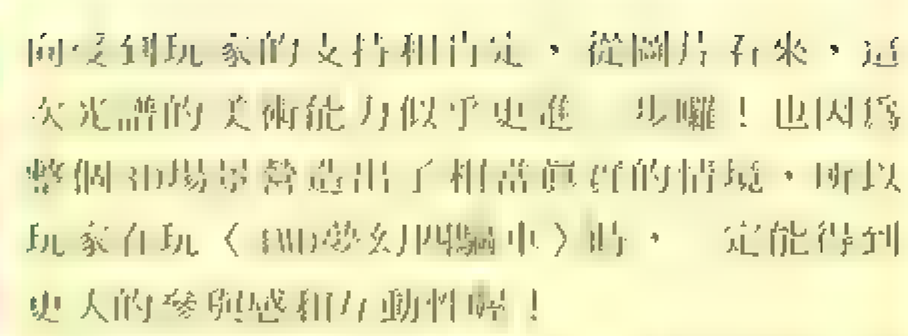
高手俱樂部賽場

俱樂部

市政廳

玩家可以自由決定主角的名字





來越長，終能完成環市賽道的夢想喔！

在Dream Land參加各項比賽後、或是在街道上逛街時，都有可能在商店中發現『神秘零件』。如果將『神秘零件』裝到自己的四驅車裡面，會有意想不到的驚奇！究竟有多神秘？就要等大家自己來揭曉喔！

『夢幻四驅車』提供了30多種賽道，從筆直加速賽道到魔鬼大迴旋，各種不同的賽道考驗玩家組裝零件的功力，何種賽道該裝配何種適合的零件讓你的車子在比賽中贏得勝利，將考驗你的判斷及智慧!!

遊戲中所有的物件，包括四驅車的所有零件和登場的角色等，都是由美術人員先以3D技術完成模型，然後再幫他們穿上衣服，也就是所謂的貼圖，從《青少棒揚威記》、《高中天下II》到《魔幻天下》，光譜資訊的3D美術人員向受到玩家的支持和肯定，從圖片看來，這次光譜的美術能力似乎更進一步囉！也因爲整個3D場景營造出了相當真實的情境，所以玩家在玩《4WD夢幻四驅車》時，一定能得到更大的參與感和互動性喔！

若想拿自己培養的車車跟同學或鄰居挑戰！這款遊戲也提供對戰功能，便是『決戰磁片』！玩家在遊戲中有一個自己的『工具箱』，裡面放著在遊戲中蒐集的各種零件，維修包及車身，把『工具箱』存到『決戰磁片』中，就可以拿著這個磁片到同學家的電腦一起互別苗頭吧!!



現在你可以帶著決戰磁片，到朋友家「拚車」囉！

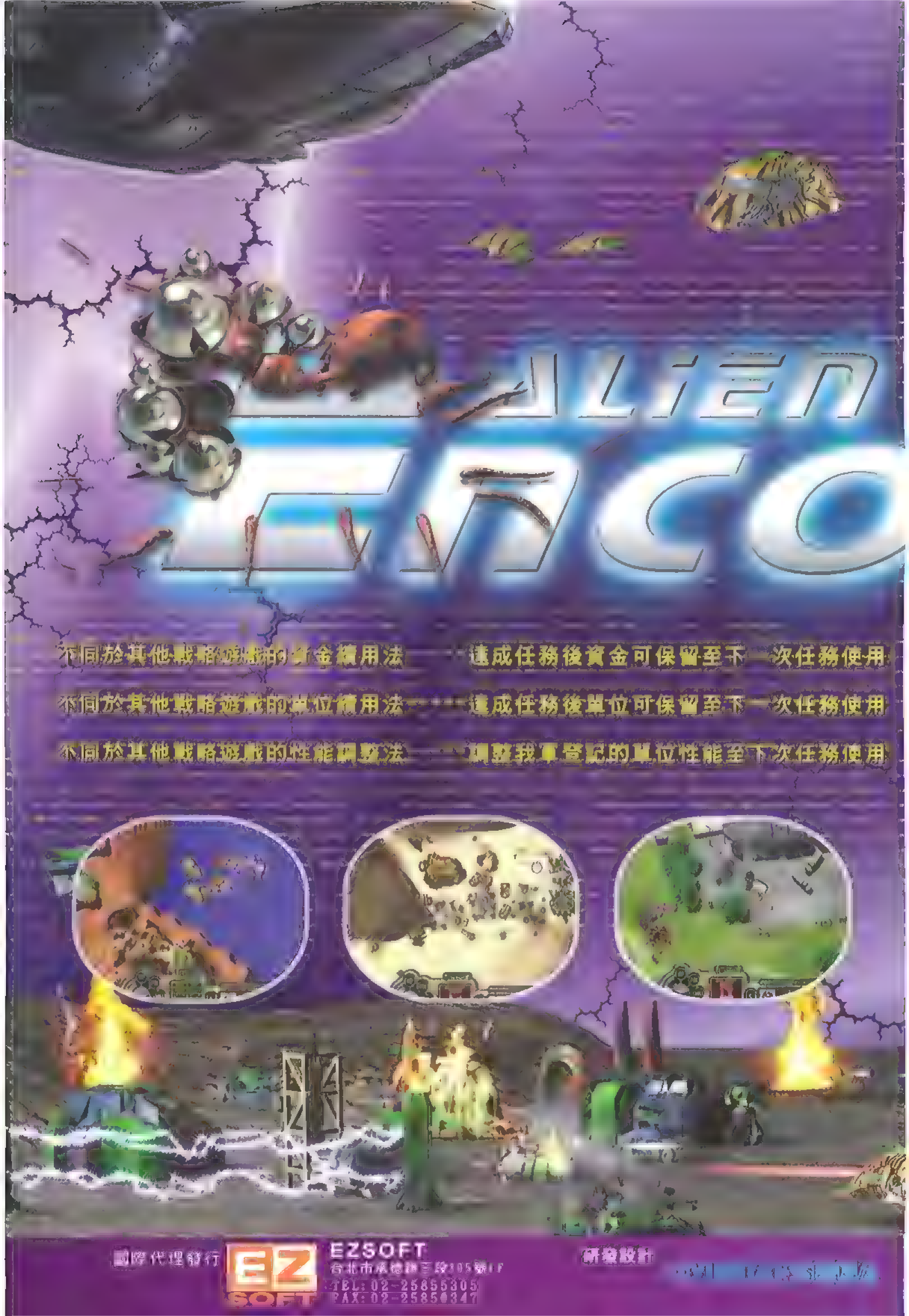
買到遊戲後，記得行拿到光譜資訊的網站—光譜遊戲網去看看，那裡不定時會提供新的賽道供小朋友免費下載!!以後在家就可以受不同賽道的刺激，家長也不必擔心小朋友玩四驅車而外面跑來跑去！

此外，爲了將四驅車的全盤架構移植到電腦上，光譜資訊花了最大的功夫，依四驅車實體比賽情形做完整的模擬。所有在遊戲中進行的賽車方式都是完全以牛頓力學爲基礎喔！而所有四驅車的零件及組裝，也幾乎做到完全擬真，所以對四驅車的玩家們，『夢幻四驅車』可說是非常容易上手啦!!《4WD夢幻四驅車》訂於1999年月上市，相信玩家們一定不會錯爲。





準備接受嚴酷的DREAM LAND連戰吧


ALIEN
不同於其他戰略遊戲的資金續用法——達成任務後資金可保留至下一次任務使用
不同於其他戰略遊戲的單位續用法——達成任務後單位可保留至下一次任務使用
不同於其他戰略遊戲的性能調整法——調整我軍登記的單位性能至下次任務使用
國際代理發行
EZ SOFT
EZSOFT
台北市承德路三段305號1F
TEL: 02-25855305
FAX: 02-25850347
研發設計


異形之
緊急動員
晚上不同於白天的地形運用影響視野作戰
出品,玩家有信心!
EZSOFT
TEL: 02-25855305

PROLOGUE

序　幕

故事的開始是在我高二的那一年春天裡，
那一天是四月三日，開學的前一天......
我和家人移民到日本已經快要六年了，這些日子以來，父母親因為生意往來發生了一些問題，必須返回祖國一趟，現在只剩下我隻身一人孤單的在日本生活。
搬遷到麻鹿伊來是因為這裡的房租比較便宜，麻鹿伊.......
其實我對於這個地方已經有了一些感情，因為在我第一次來到日本的時候，曾經在這個地方停留了一段時間。因此，我決定轉學到麻鹿伊高中。
嗯......，要怎麼說呢？
讓我回想起從前的那一段日子，呀!!有一件事情始終在我心裡..........
是誰呢？
我忘記是誰了，但是那個女孩讓我的印象很深刻.........
是什麼樣的女孩呢?!









CD ROM

WITH ME FOREVER

新同居時代…

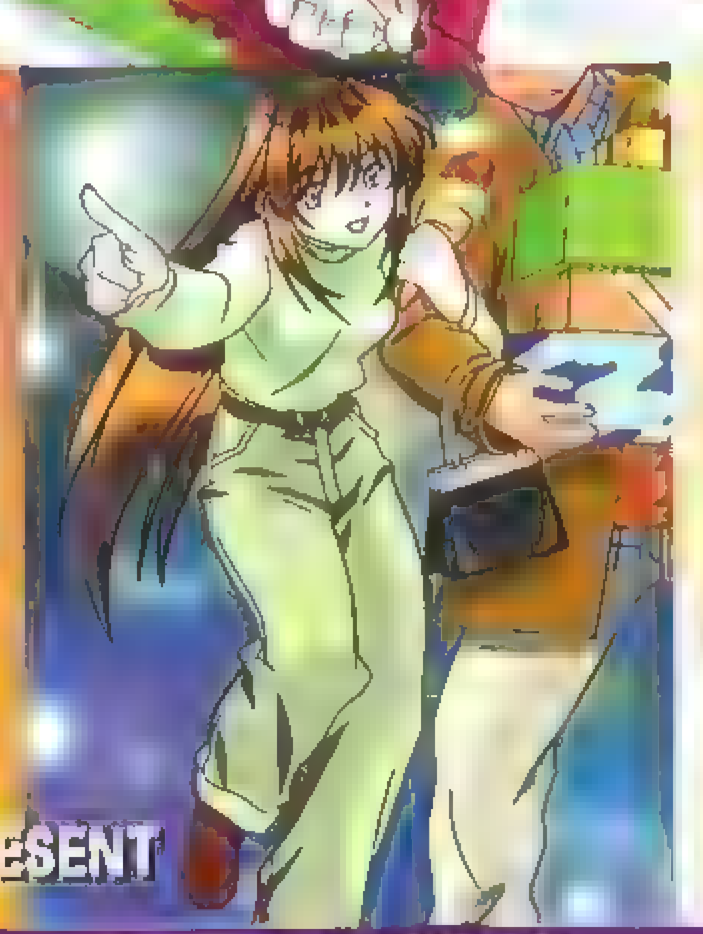
轟動全日本的美少女愛情系列

最受歡迎的超人氣暢銷遊戲





你想與12位甜美的女孩子在日本共譜一場美麗的戀曲嗎?





嗯……要怎麼說呢?
要我回想起從前的那一段日子!!
有一件事情始終在我心裡
………
是誰呢?
我已記不清了，但是那個女孩給我的印象很深刻
……
是什麼樣的女孩呢?!

TOSHIBA EMI

1998 SOFTACTION PRESENT

國際代理發行



EZSOFT

研發設計



TGL RPG新作發售!

99年2月2日ON SALE

她，回來了!

超越前作的

全新的故事劇情

魄力十足的戰鬥場面。

新改良的操作界面。

無盡の宿命

守護者之劍外傳

"守護者之劍"設計小組-WIND THUNDER-最新作品

動作環境:CPU:P133

可別小看女生、這一擊就是最好的證明!

全新的的冒險故事和登場角色
你一定不能錯過!

究極召喚術讓你體驗魄力十足的戰鬥場面!

TGL



守護者之劍超人氣角色登場！

話說守護者之劍中貓女小珍離開梅羅之後.........

無盡の宿命

好評上市！

FOR WINDOWS95\98 大容量CD-ROM2片入

希望小賣價格NT:760元

新增角色、武器、道具讓你玩到目不暇給！

一代中的貓女小珍這回將有更精彩的表現而且更加火辣了！

趕快去買！


TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY
ANGEL ALLIANCE
天使同盟

我們的精神支柱就是要討伐「神」

由生動的語音讓遊戲事件加真實化，遊戲進行途中，會出現選擇項目，根據你所選擇的對話，會影響故事的發展！



BATTLE



EVENT

配裝史上最強的裝備！獨特的「自由組裝機能」



CUSTOMIZE

	CPU	記憶體	CD-ROM	硬碟空間	顯示卡	對應音源
[illegible]	Pentium 100 MHz以上	24MB以上	4倍速以上	80 MB以上	[illegible]解析度 [illegible] 對應Direct[illegible]的顯示卡	CD-DA PCM音源 對應Direct[illegible]
[illegible]	Pentium 133 MHz以上	32MB以上	8倍速以上			

99年3月發售
定價760元
for Win95/98

企劃・發行 日商帝技繪如股份有限公司 台北分公司
105 台北市光復南路1號10樓
客服專線 (02)2747-2278 傳真 (02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw E-mail:tgl@ms19.hinet.net

第三波資訊股份有限公司

大逆鱗 II

TGL

DIE GEKIRIN II

正義的戰士們!快來集合!!
為了尋找傳說中的「逆鱗之劍」
再次展開迷宮之旅
毀壞的村落正等著你來復興
快重整裝備迎戰最後的魔王
透過等級提升來揮灑魅力的動作RPG

■ [illegible]

[illegible]操作簡單的戰鬥,[illegible]的正[illegible],鮮明清晰的人物充滿魄力,[illegible]來進行遊戲

■ 重視操作的流暢度,提供各種設定

為了減輕您的操作負擔,特別提供[illegible]回收欄的集中[illegible],大大提升您進行遊戲的趣味

■ [illegible]

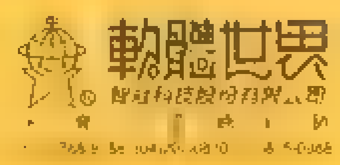
提供武器、防具、[illegible]各式各樣的道具,藉著道具的不斷提升,可以進行不同類型的冒險戰鬥

■ 潛伏在地下城的各種陷阱

遊戲中精心安排數個超級複雜的地下城,不可思議的陷阱,會[illegible]

作業系統:Windows95 中文版
CPU:Pentium 100MHz 以上
記憶體:16MB 以上
顯示卡:640 X 480(256色)

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復南路1號10樓
Tel:(02)2747-2278 Fax:(02)2760-1548
http://www.tgl.com.tw









BASS FISHERMAN

先抑制滿心興奮，慎重選擇好擬餌，

找到最適的釣點，以最完美的拋物線，

沉潛在水草、岩塊陰影下的黑鱸王。

MODE SELECT

◆三種模式——一路模式、練習模式、釣鱸大賽模式，釣鱸大師心法

◆不用忙著切換視點，採用全實景、逼真動態痛快操縱

LAKE FORK

◆真實呈現美國德州兩大超人氣釣場

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市光復北路1號10樓
Tel (02)2747-2278 Fax.(02)2760-1548
http //www.tgl com tw

軟體世界


機甲戰士
HAMOS
THE GREEN CHARIOT



一場愛與勇氣的冒險，
一群熱血澎湃的戰士。
正式地展開了……
由賣座動畫改編，日本NHK電視台好評播放中！
配備需求：●作業系統Windows95中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X 相容之顯示卡、音效卡▼4倍速光碟以上
好評熱賣中！


齊天大聖
◆西遊降魔錄◆
WORLD MEDIA

刺激爆笑的降魔物語！
驚奇連連的動作RPG！

- 以西遊記為藍圖而開發的全新遊戲。
- 角色扮演、動作的完美結合。
- 搭配搖桿執行，樂趣加倍。

給您全新的冒險之旅！

配備需求：●作業系統Windows95/98中文版▲Pentium133以上◆記憶體16MB以上
■Direct X相容之顯示卡、音效卡▼8倍速光碟以上★支援搖桿

元月中旬上市！


戰國之豪傑
三國之戰勢
將再度掌握於您的手中！
2月11日出征！
三國群英傳 II
三國群英傳 II
SLG
CD-ROM
740元
奧汀科技
研發製作
ODIN
http www.odinsoft.com.tw
TEL 02 3233 4810
FAX 02 3233 4865



之戰國英傑帖

呂布與貂蟬







凄 美 鴛 鴦 一

呂 布 與 貂 蟬



Illustrator & Comic: 江 霖



完整體驗版
168元
全省 及各大電腦門市
勁爆登場
不限時、不限次、完整體驗
OKNet 國業資訊 專線 (02) 2299-500 台北縣新莊市五權二路26號七樓之一 http://www.oknet.com.tw

天心陪你玩大風吹

2/25~2/28 世貿多媒體育樂展

業訊股份有限公司 A區 603攤位

多媒體育樂展前所未有

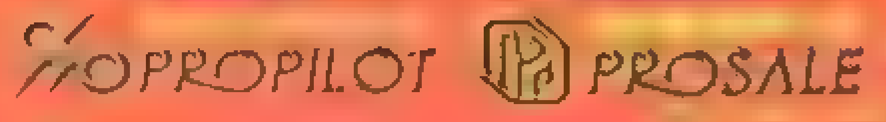
兒時記憶的重現

性感女神——天心及數位電腦模特兒

將在現場與你一同玩遊戲拿獎品

閃靈奇兵

中文版



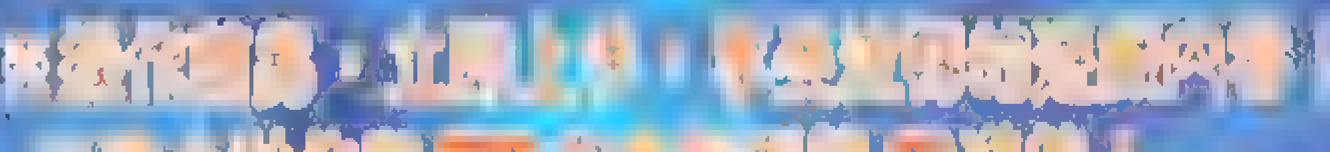
CD SOFT

FAMILY

LAZENCA

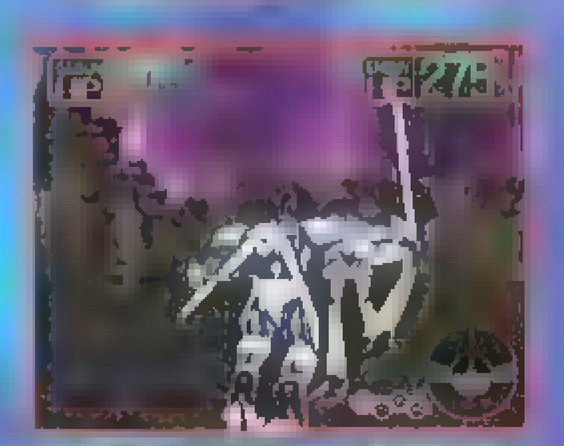
3D REAL-TIME ACTION RPG

戰士！為人類的生存做最後的反擊吧！！

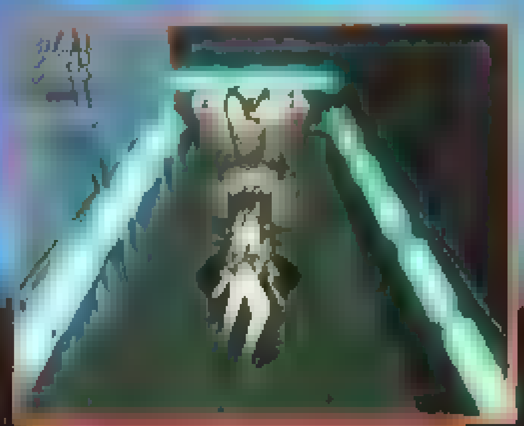


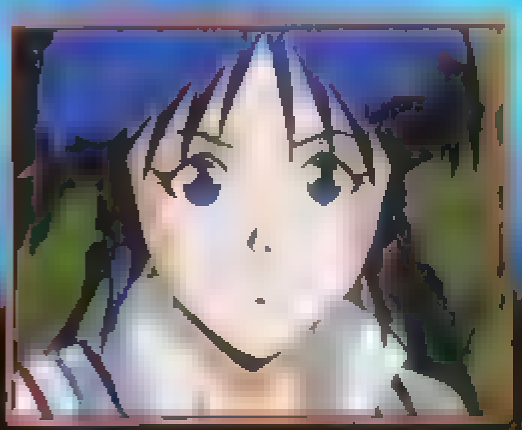














元月底隆重上市！！勁爆登場！！



已上市 熱賣中
麻将夢幻國
不玩保證讓您……
手癢一天 心癢癢
台灣十六張 日本十三張
通通在裏面
適用 Windows 95 & 98
立體聲CD音質
真人錄製語音
贈品
贈送
夢幻畫卡一套 海報一張 桌布5張
製作發行
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL:04-3107066 FAX:04-3107068
E-mail: hjm66@tpts4.seed.net.tw
台灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
本廣告所提及之產品名稱及商標皆隸屬該公司所有


風色幻想
WIND FANTASY
聖戰・火・熱・展・開
感動
極緻
直擊
驚豔
第一名
WIN95/98專用
弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD
台中市日進街110號
(04)201-8369
http://www.fy.com.tw
Fax:(04)202-2557
雙片裝CD-ROM
軟體世界



1999最佳獻禮
麻將鐵公雞
1000
ELEVEN
InterCafe
PAMIRS
第三波資訊股份有限公司
總公司/台北市信義路五段18號B1 Tel (02)87803636 Fax (02)87805656
台中分公司/台中市文心路 段218號22F Tel (04)3801600 Fax:(04)3801601
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F Tel:(07)2254886 Fax:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw


風雲
天下會
軟體世界
智冠科技股份有限公司

靈鬼神的人物！

大逆轉的劇情！

天地的戰鬥！

道盡江湖事江湖人身不由己的武俠RPG！

- 改編香港暢銷天王馬榮成之「風雲」至海上殺雄霸為止。
- 玩者將扮演步驚雲，手執絕世好劍斬盡天下不平事。
- 漫畫中的名角，如步驚雲的師兄弟 秦霜、聶風，武林神話 無名，天下會首腦 雄霸，英雄劍傳人 劍晨及古怪隱秘的殺手 天池十二煞等皆將出現。
- 可看見漫畫中的各大場景，如天下會，拜劍山莊，凌雲窟，眠江樂山大佛等地。
- 人物造型將隨劇情發展而有不同的變化，完全的角色扮演類型，玩者還可以帶領加入隊伍的男女進行任務。
- 戰鬥畫面氣勢逼人，各人皆有成名武功，如步驚雲的排雲掌，聶風的風神腿，雄霸的三分神指，莫名劍法及劍廿一等，施展招式時人物衣袂飄飄，刀光劍影翻飛，有耳目一新的視覺效果。
- 玩者將有機會得見傳奇般的神兵利器，如絕世好劍，英雄劍，雪飲刀，無雙劍，火麟劍等。





出版發行
黃易
破碎虛空



傾城一刀！！！
想帶走兩位姑娘，
先問我手上的刀・・・！
誤入驚雁宮的傳鷹竟受到極度的震撼和感動。
他到底遇見了什麼・・・傳鷹又為什麼要橫刀一立，
誓死保護這兩位不知是敵是友的姑娘・・・
這一把帶著幾分不可一世又帶著幾分愁悵的奇刀，
真的能承擔傾國傾城的重任嗎・・


武林
群俠傳
金庸群俠傳製作小組
一九九九年末世雷霆

INTERNET

第一套採用網際網路查詢票據信用的軟體

票據醫生 1.10版

方便又好用、可靠又嚴格的票據把關者！

具有銀行票據查詢功能外，更能夠在生意未成交前獨家得知對方的信用狀況

經由網際網路高速傳輸提供線上即時查詢，每筆資料查詢速度只要1.3秒，每一分鐘高達200筆的查詢資料

操作簡單，使用者可根據被查詢對象，分別輸入姓名、身份證字號、公司名稱、統一編號、地址，各筆資料欄位可選擇性輸入

- 查詢結果分別顯示查詢對象之姓名、身份證字號、公司名稱、統一編號、地址、拒往銀行、拒往日期
- 每一個欄位都經過索引，使用者可經由快速功能鍵，快速找尋已建立的資料
- 使用者可選擇性查詢，如已建立資料共10000筆，使用者可選擇只查詢其中300筆作為票據信用查詢
- 查詢結果可列印，作為業務管理。

各公會會員於購買票據醫生查詢系統時，每套系統皆內附15筆查詢點數，會員只要一經註冊即可使用。

本系統必需搭配微軟 Microsoft Internet Explorer 4.01版以上的版本才可使用。



研發製作 蓋南資訊有限公司　出版發行 軟體世界


明 星 光 碟 • 新 偶 像 時
新偶像時代
這是第一張透過眞實影像交友的光碟，
由專業電視台攝影師運鏡拍攝，
並收集數十位俊男美
以MTV拍攝方式，
與您做最直
的交友。
是你在看我嗎?
沒關係！你可再近一點
青春美麗　寫眞物語
最佳女主角　就是我
年輕如我　瀟灑自在
使用平台：Windows 95/
適用機種：Pentium以上、8MB
發行公司:明星光碟有限公司 電話:(02)2648-5839 地址:台北縣汐止鎮樟樹一路139巷22號



歡樂中國暗棋
歡樂暗棋
強檔鉅獻
百分百的Q版立體棋兵
精美細緻的場景棋盤
單人劇情、雙人對戰
兩種遊戲模式，各有樂趣
段位認定模式，檢測您的暗棋棋力
摒棄血腥暴力，
給您詼諧逗趣的暗棋遊戲
↑單人劇情、雙人對戰，任意挑選
開發製作
HAPPY FAMILY
TEL:(07)7137273
FAX:(07)7138640

攻略秘笈 Solution

★三界論II★

真愛不死

劇情攻略（下）

三界論II

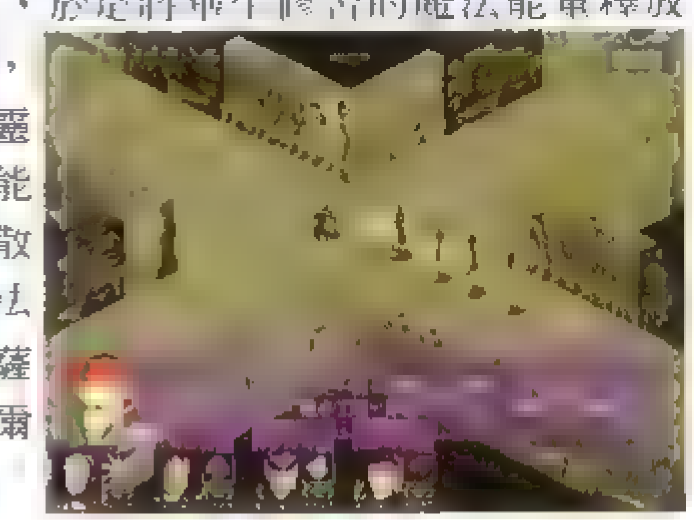
ALEX





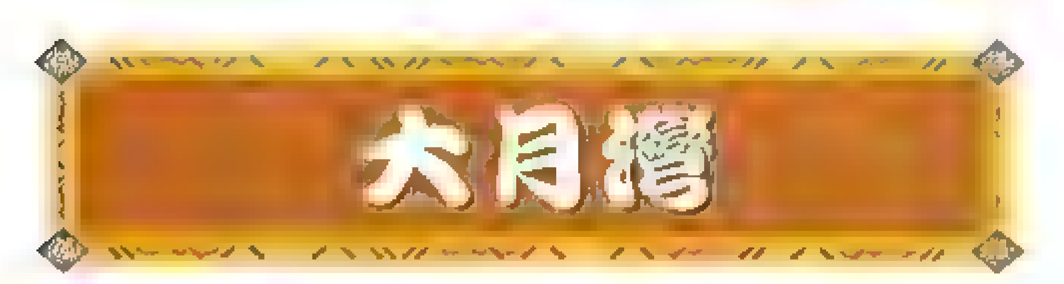
圖書館內果真找到一把問情鑰匙。接著找到文痴之後，出示吸音石並傳達蘭妮蒂已經罹難的消息…。文痴表示，蘭妮蒂實則是「九向戰士」的傳人，當年「九向戰士」將娜蒂附身在黛妮公主的魂魄驅離之後，「天向戰士」塔克娶了黛妮公主，並成為邁帝國國王，而桑得斯這個了不起的「地向戰士」在解開身世之謎後，也成了名正言順的那迪國王。至於精靈伊歐妮則因受傷過鉅，喪失了所有記憶，不復昔日年輕漂亮的臉孔而隱居起來…。這會是密森林中的老精靈嗎？

偉人的魔法師賀圖，有感於自身年紀太大，唯恐無法擔當重任，於是將畢生修習的魔法能量釋放於星星的故鄉，期盼天生具有靈動力的有緣人能習得，這也是散置於各地的魔法碑之由來。凱薩琳是來自巫戈爾



國的「日向戰士」，她是唯一堅持要繼續尋找人骨塔的人，因為娜蒂臨死前曾說過，只要人骨塔一完成，便是她重見天日之時。

凱薩琳是個勇敢的女孩，她投注了一己生命去尋找人骨塔，直到臨終時仍無法完成心願，於是便將代表「日向戰士」的烈揚刀，與情人所留下的吸音石交給蘭家的人，希望蘭家的後代能繼續她未完成的使命。如今，蘭家唯一的後人竟也死了…。莫非是被傳說中，娜蒂手下的巫士們知道了，所以就殺了蘭妮亞？文痴交代葛羅等人務須趕往大月灣，那兒有個叫史提拉的人，要想辦法從他身上弄到一隻婆婆蛋。吸音石則交還給葛羅，也許日後尚有用處。走出圖書館，在亞特蘭島搭船直接前往大月灣。



大月灣



聽說大月灣住有不少獸人，有人聽獸人提起過，謂巫塔山的獸人與此地純樸憨厚的獸人，簡直是天壤之別。不過，好像沒有人知道巫塔山在哪兒。

碼頭邊遇到從里姆斯逃出的蕭伊，原來是霍爾班老師央求他務必將幾塊能融化冥河鍊子黑蠟的火焰石交到葛羅手中，他才在眾人幫助下成功的逃出里姆斯，也是唯一的活口。

村中確實住有獸人，不過，他們自稱是新月灣的獸人族，與娜蒂手下的七名巫士沒有任何瓜葛。在「白玫瑰之役」發生後，新月灣的獸人還幫助優人類對抗娜蒂，這也是後來賢明的邦浦國王桑得斯一登基，便讓他們在新月灣定居的原因。

據聞，月神郝斯平是在「亞樂蒙之役」時，來自遙遠太陽系移民的救兵，個性寡言、專情，是五天神中智慧最高的。可是島上月神宮殿裡的神像卻是頭長犄角的月神？月神宮殿自從月神印章失竊以後，就不再對外開放了。

屋內聽老人說起，前陣子有船從普羅島開往里姆斯，剛巧碰上巫塔山獸人血洗里姆斯，結果有一人生還，好像還是個小丫頭，現今已被送往吉納島最著名的醫療所了。據說，那小丫頭還是普羅島首富蘇家的大小姐呢…是蘇菲亞？得找機會去瞧瞧。

有位從外地來的水手，為的是研究「荒林裡的彩牆有通往天上神殿的路」的傳說，但卻怎麼也無法跨越那道彩牆。不過，他倒打聽出從前建造這座牆的人名叫法蘭，這算是多年來的唯一收穫吧。

居民盛傳史提拉很愛護生命，除了關心他的小蟲蟲之外，其實對獸人也很照顧。研究婆婆蛋是他畢生的興趣和事業，他應該不會隨便送人的。不過，他也曾捐出死的婆婆蛋讓其他人研究。由此可見，他對於死的東西就不會那麼堅持了…。這是很好的提示。



也有人對於史提拉的作為很不以為然，甚至提供獎賞要除去他養的婆婆蛋…，根據透露，史提拉每天早上都會將婆婆蛋放在月神雕像旁的箱子上曬太陽，而且，婆婆蛋是專吃青銅製品的蟲子…。到月神宮殿前發現一口箱子，索性將綠蘑菇擺在箱子上毒死婆婆蛋…。接著來到史提拉家中，只見他哭得如喪考妣，猶喃喃自語要將死了的婆婆蛋偷偷葬在月神宮殿裡…。



史提拉屋前的婦人聽說婆婆蛋已經毒死，高興得致贈金羽毛；月神宮殿後方的婦人則致贈遊戲板，說是要給席克「小朋友」玩的…。接著在月神宮殿前亮出月神印章，看守神殿的獸人立即恭敬地迎入殿中。



月神宮殿



宮殿內的獸人提醒說有的房間被藏在密室之中，他個人很喜歡金黃色、而且特別一點的東西，如果能夠滿足他…。將金羽毛送給他之後，獸人立即打開通往密室的入口。



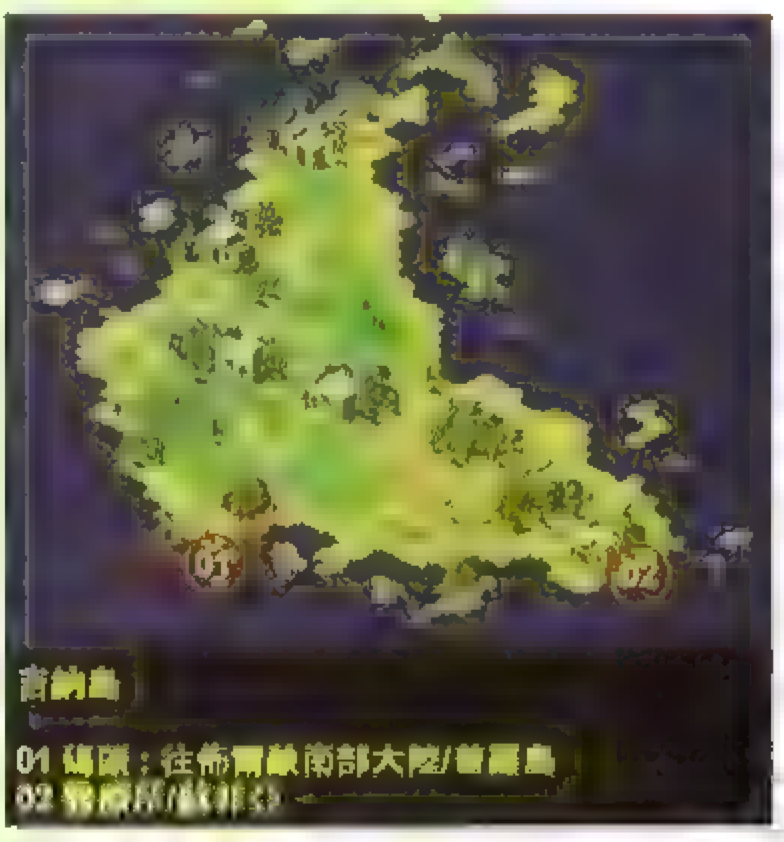
月神宮殿迷宮





順利取得婆娑蓮之後回到月神宮殿，北邊房間裡的女子有張月神的照片，說是爺爺在她小時候，於宮殿中打掃時發現的。既然夏凡娜在迷宮內能學得月照術，證明與月神有緣，那就送給夏凡娜好了。回到普羅島再搭船往吉納島尋找獲救的蘇菲亞。





上岸，即聽聞有關從海上被救起的女孩消息，說是女孩早被嚇壞了，一直待在房裡不敢出來。島上的屋子裡可取得耀星劍和天衣護甲。

老人醫療所果真見到蘇菲亞，她的父親顯然已遭不測，往後就跟著葛羅等人吧。走出醫療所，門外的醫護士提起邦沛城邊有個專門研究「五向戰士」的先生，上週來過這兒，並說蘇菲亞擁有「火」的體質，應可繼承「日向戰士」的衣缽，隨即轉贈那位先生留下的戰羽。據說這是從前邦沛國在對抗巫塔山的獸人時，皇家部隊爲了躲過娜蒂所佈下的法眼，並方便聯繫之故，而以羽毛的缺角和形狀爲暗號；現在因爲沒有人使用了，所以一般人也看不懂它所代表的意思。不過，那人交代若要找他，就請帶著這支戰羽。



碼頭上盛傳「聖泰蕾莎的幻覺」已經出現了，普羅島二十年一次的神祕景象重現了。那是普羅島一所古老的教堂，在每次阿德大日與尼都、尼倫兩輪明月交疊的瞬間才會出現在島上。影響教堂出現的一組神祕數字，最早是由住在普羅島上的數學家泰蕾莎所演算出來的，但因大多數人不相信，因此認爲教堂的出現不過是泰蕾莎的一時幻覺罷了。

經過漫長的時間證明才發現，原來泰蕾莎所解開的那組數字，的確就是教堂出現的週期。爲了紀念這位偉大的數學家，於是便將該教堂稱爲「聖泰蕾莎的幻覺」。葛羅聽完以後躍躍欲試，這就去解解看吧。

普羅島

到了島上，由蘇菲亞家老前向東南方進入教堂領地，進教堂之前，確實得解開一組數字密碼，這應該就是「聖泰蕾莎的幻覺」出現的週期。根據庫可島上的石碑所記載的虹奇星曆可推算出：

每月45天×每年25個月×每隔20年＋107天＝22,607天

因此，輸入「22607」即可進入教堂。

聖泰蕾莎之幻覺教堂

教堂內是不老人一約克五胞胎，他們之所以不老，是因曾受過大神歌德的恩寵，賜給他們一種能讓人長生不死的仙藥，所以才能保有永恆的智慧和生命。

由老人口中獲知，從前的虹奇世界有天、地、日、月、星五大神殿，可是三千多年前，諸那爾之后達可麗妲與四個戰士爲了封印巫士之主娜蒂以及圍禁獸人，而造成世界之顛倒與崩潰。五大神殿除了天壇曾在邦沛帝國出現過之外，其餘都因地層變動而消失了。

老人交代一定要進入不死的世界，那是天神留下的最後一片淨土。娜蒂就快到了，天神之地的「狩獵季」也會隨之展開；身爲主人的凱，必須知道自己該怎麼做。巫塔山是獸人的大本營，要到巫塔山必須先經過七彩虹橋，而七彩虹橋的出現地點應

是在天上神殿。

當五天神不再插手虹奇世界的事時，祂們除了留下五套擁有智慧的戰衣外，臨走前並各流下五顆珍貴的「天神之淚」。它們分別是：天神歌德的包容之淚、地神巴也的信任之淚、日神賽歐的忠誠之淚、月神郝斯平的智慧之淚和星神麗達的奉獻之淚。

這五人在平定「亞樂蒙之役」後，因掌控虹奇世界的權勢太過誘人，逐漸喪失原有的仁厚，也忘了遙遠太陽系的使命，而終日縱情於聲色、名利…。然而，在帝紀元23984年，有一家人以「魔鬼死亡咒」集體自殺之後，終於如醍醐灌頂般震醒了五位大人。當五大人警覺到自己的無道時，便因羞愧而萌生退意，隨即在安排妥當之後，離開了虹奇世界。至於這五顆天神的眼淚，自此也不知流落何方。



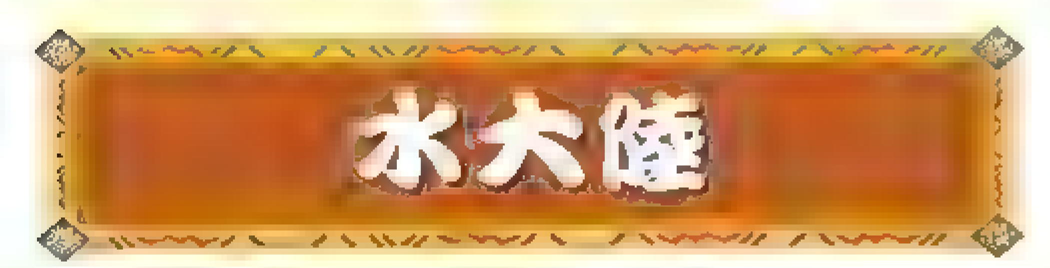
娜蒂曾揚言要以五千萬人的屍體，建造一座人骨塔凝聚磁場，如果這個可怕的說法成真，那麼虹奇世界恐怕連苟延殘喘的機會都沒有了。里姆斯國所發生的大屠殺，應該和人骨塔的興建有關。葛羅等人必須加緊腳步，在人骨塔完成之前，先找到那五顆「天神之淚」。至於娜蒂，她是個擁有不滅靈魂的巫士之主，要除去她的根本之道，唯有讓娜蒂在自己瘋狂的世界裡注入「真愛」的元素。這不但是葛羅幾人的任務，也是虹奇世界的最後一絲希望。

臨了，藉由魔法之父尼古拉開啟五人魔法再生之道，喚回靈動記憶…。葛羅學會氣劍術、凱學會大地聚、席克學會冰花落、夏凡娜學會天癒療、蘇菲亞學會火焰術。教堂內的箱子裡除了可取得不錯的裝備之外，重要的是還有一顆魯頓之心。



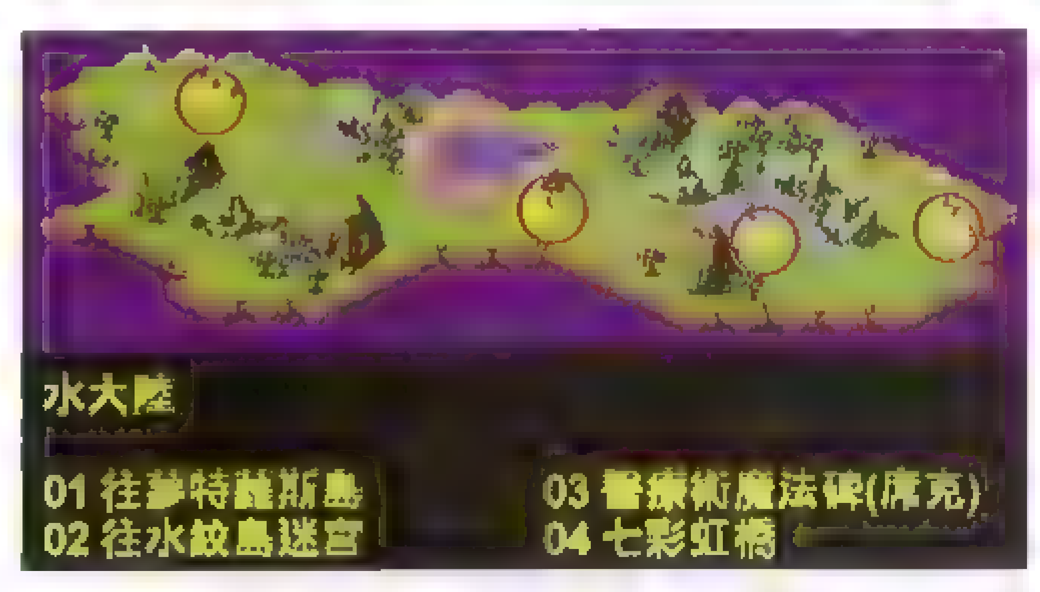
既然已取得喬伊交付的火焰石，還是兼程回一趟里姆斯吧。將火焰石一一使用在冥河邊的罈子，果真將密封的黑蠟融化了。

罈子裡除了有裝備、物品之外，尚有一面邁亞軍旗。接著該往夢特蘿斯島去安置魯頓之心了。



抵達夢特蘿斯島後，直奔北邊的「魯頓香海圖」，將魯頓之心安置在旁邊的柱子上，如此即可進入水大陸。

入口前的精靈說，水紋島裡一定有葛羅等人想要的東西，但是得憑本事才能取得，精靈已無力幫助。唯須記得拿到東西以後，要回來找這位精靈。



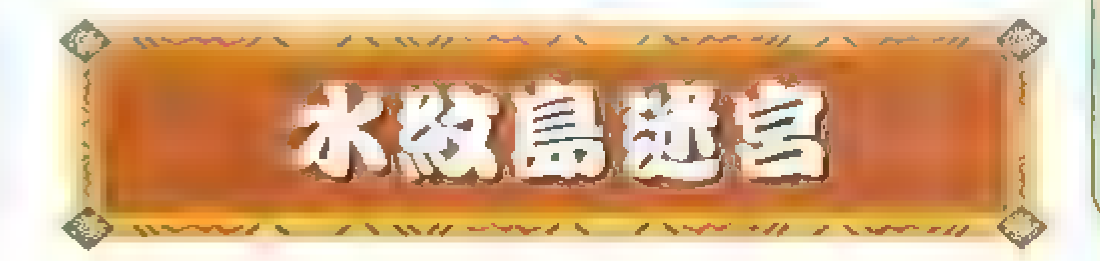
水大陸就是從前的「月之神殿」，雖然神殿早已不存在，但神殿中的一座祭壇仍保留在水紋島中。不過，聽說需要一顆特殊的海螺才能開啟祭壇大門。另有精靈指出，七彩虹橋是通往巫塔山的唯一之道，可惜七彩虹橋的光芒早就消失了，如今應該只有藍色飛行石的能量足夠啟動密道之門，而讓通往巫塔山的道路重現。



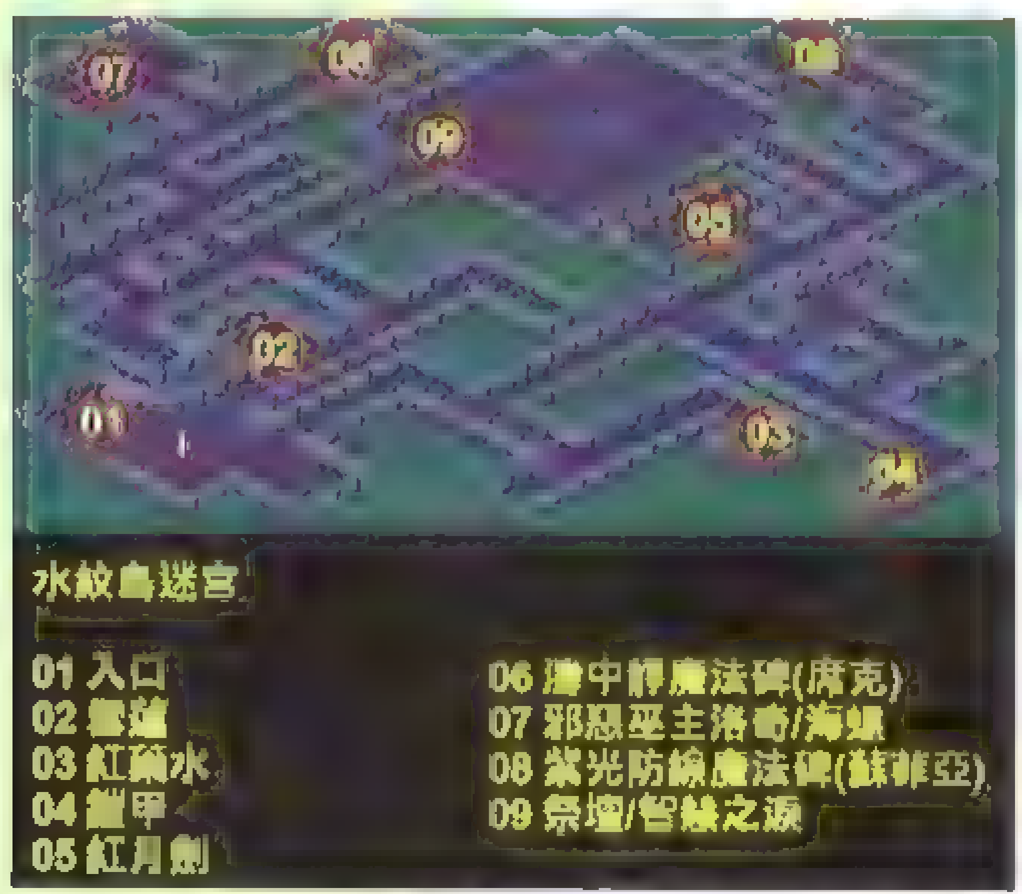
想要尋找人骨塔或「天神之淚」就必須試著瞭解「時空密碼」的含意，天神歌德等五人曾在冠紀元時期，運用顛倒磁力的科技，將虹奇星的「禪聲高原」浮上空中，並在上頭建造屋宇成為「星際連絡站」，當時不明所以的人們便稱之為「近神的祭祀神殿」，而埃斯普拉這四塊大陸就是當時的禪聲高原，這些神殿雖然在帝紀元時期受到娜蒂的破壞，卻仍幸運的保留了幾個與地面相通的傳輸器，可惜啟動的密碼早已遺失了。



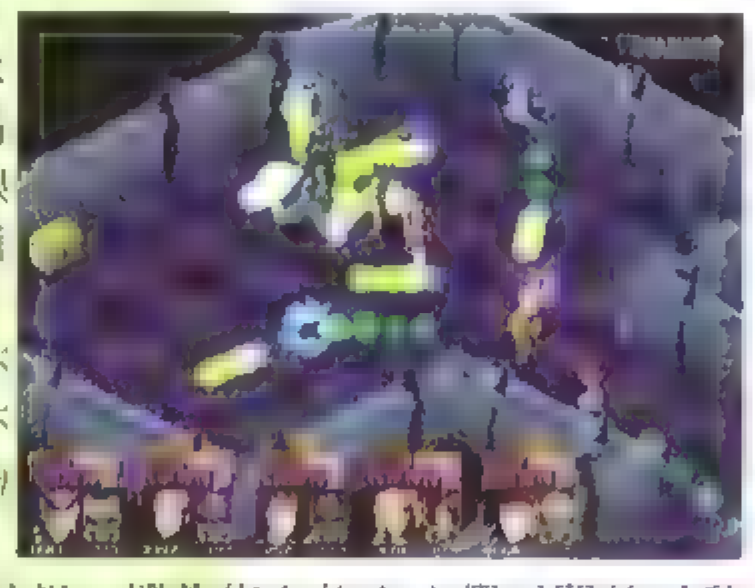
這些所謂的「時空密碼」，其實是由建造「星旅彗星太空船」的科學家艾倫所發明的一組數字，這些數字可以由星球上的語言翻譯出來，但經過幾千年的時間，恐怕能解讀密碼的人不多了。眾多的裝置散佈在虹奇星球的各個角落，除了密碼之外，有部份的裝置尚須特殊的物品才能啟動。







迷宮內撞見邪惡巫主洛奇，他正是殺害蘭妮亞的元凶……洛奇死後，從箱中取得海螺，這能用來打開祭壇的大門，在「水之祭壇」中則有智慧之源



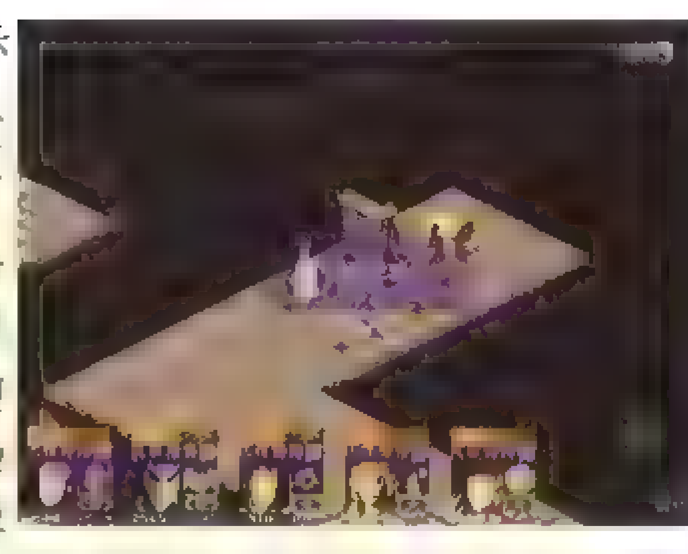
回到水人陸找精靈時，說是等凱很久了，並有言相贈：「真正的存在」永不開始，也永不結束……獲贈永恆法則

聽精靈提起，娜蒂旗下的水手們已開始行動了，活動的地區幾乎都是從陰暗的角落開始蔓延。精靈建議可先往不死門一趟，娜蒂的「狩獵季」會選擇在那兒展開。不死門位於密森林之中，需先回到佈爾蒙中部大陸才是



回到密森林之後，在不死門外頭使用永恆法則即可進入

先往東北方取得人神眷戀的包容之淚和一只金鈕扣，到了西北方盡頭遇見一位找尋鈕扣的不死旅人，將金鈕扣還給他以後，旅人表示研究「時空密碼」很久了，要烏羅幫他傳話給邦沛城裡一個「舌頭有骨頭」的女人，傳話的內容則是「我深情依舊」。為了表示感謝，不死旅人致贈黑血劍和天水劍。

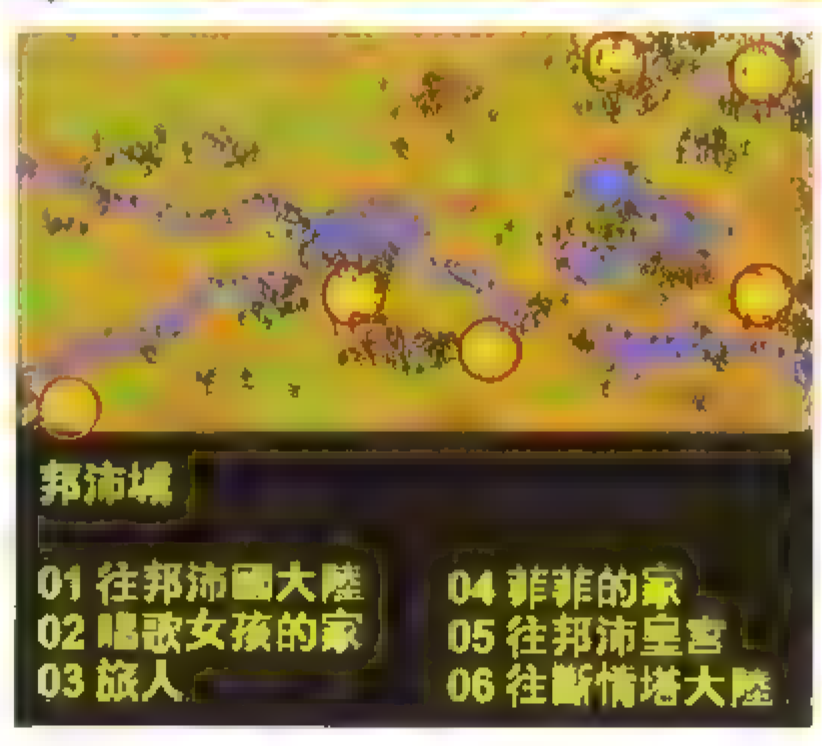


迷宮裡尚可發現芬妮的留言，這是凱的母親預先寫下的，她知道不論經過幾十年或幾百年，凱終有機會看到。凱何以能夠活得這麼久？因為母親做了一件違背天神的事…。記得凱七歲那一年，意外遭倒塌的雕像壓成重傷，眼看存活無望時，母親給他喝了一瓶東西，而這正是天神之地的主人世代所守護的；也是對天神的承諾：「當四象徵出現時，必須將這瓶長生不死的仙藥交給『五向戰士』的傳人。」但卻被凱喝了…。



母親贊成、鼓勵凱出去看看屬於父親的世界。並交代凱不要怨恨父親，他絕對不是狠心的人。瞧瞧父親的世界，是否有什麼傷了他的心…。凱閱讀過後，心裡不免吶喊，母親並沒有違背天神的旨意，更沒有讓他成為一個背叛天神的罪人，因為凱原本就是「五向戰士」的傳人…。拾起留言附近的不死藥瓶，接著該前往邦沛城傳話了

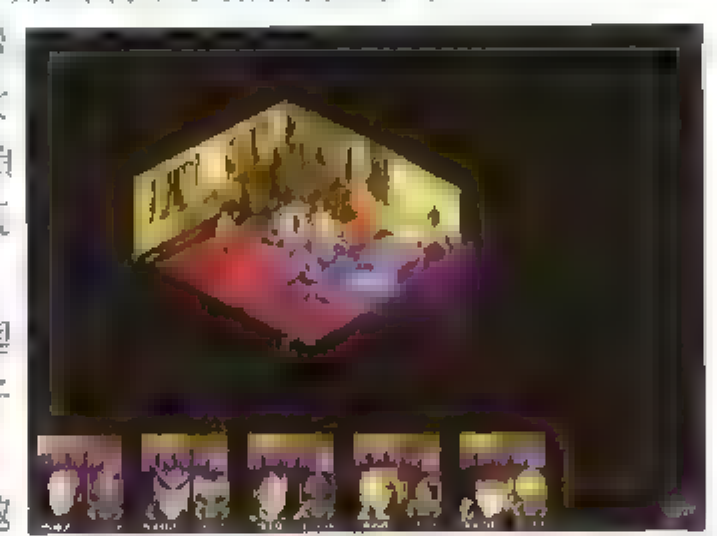
邦沛城



來乎邦沛國大陸的邦沛城門時，侍衛不肯放人。但聽說侍衛隊長正在找一個特殊的瓶子裝酒，如

果能幫他的忙，隊長應該會行個方便的…。將不死藥瓶遞給侍衛之後，果然順利進入城內。往城內東南的方向還有一處斷情塔大陸。

邦沛城是娜蒂的故鄉，也是她最恨的地方…。有位旅人由世界的另一端來此尋找真理，但「真理」究竟何在？將甯老師送的真理戒指轉贈給他，免得他直鑽牛角尖。旅人收下戒指之後，贈言一句：「卡洛安有兩個身體，一個靈魂。」另一頭聽說建造「嘉美拉號」的神匠科林接獲太太家書，說是生了一對雙胞胎…。不知科林多久沒有回家了？



在一間屋中聽得一位小女孩唱道：「石頭住在天空裡，藍色眼睛偷偷看，好多石頭在那裡…。」屋中箱子裡取得藍眼鑽。也有居民熱情邀約參加貝蒂的十六歲生日宴會，這是她的最後一個生日…。因為她是十七歲之湖的人，那兒的女孩在十七歲生日之前會失蹤的…。會有這等事？據說十七歲之湖就在佈爾蒙南部大陸，不過天氣非常寒冷。

城內的居民都說菲菲是個奇怪的女人，非但自己不愛說話，也最討厭多話的人。她說人要控制東西，以舌頭最難，常勸人要讓舌頭多多休息，說是「多話人的舌頭沒有骨頭」…。菲菲的本意應該是勸人要好好管住自己的舌根，別讓又軟又無原則的舌頭到處搬弄是非。

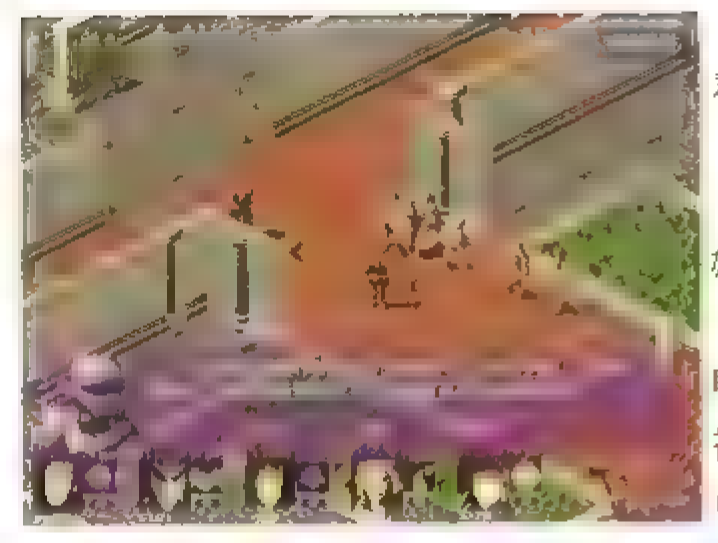


皇宮前找到菲菲的家，她果然惜言如金…。想要她開口，得轉述不死旅人的傳話內容：「我案情依舊」，取其諧音為「53719」…？這是不死旅人常用的「時空密碼」，菲菲當然再熟悉不過了。高興之餘，送了一把君主鑰匙，隔壁屋中則取得一把聚魂劍。皇宮前向侍衛出示邦沛皇家徽章即可進入。



皇宮內有一女子提到，有人送給國王一朵會滴血的玫瑰，雖然聽來可怕，但那玫瑰實在是漂亮，尤其香味更讓人久久無法忘懷。

宮中的侍衛們也議論紛紛，說是公主得了一種奇怪的病，而且還病得不輕。上次有個奇怪的老人



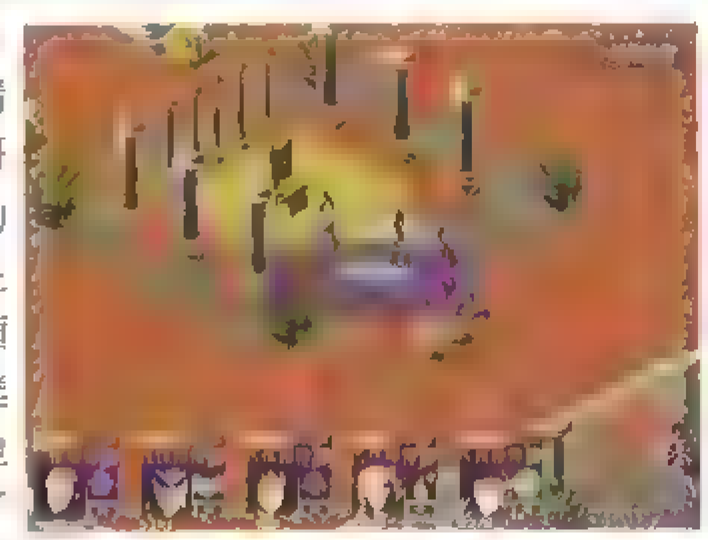
看過公主的病情，堅稱只有一個方法可以醫治，好像是什麼之歌？別看國王這麼堅強，其實內心裡對小女兒的病可是緊張得很，要是誰能救了公主，相信國王必有重賞。

有名老婦人表示，若要瞭解邦沛國的歷史，君主走廊絕對是個好地方。不過，開門的鑰匙已經遺失很久了，就像皇宮裡那個「時空密碼傳輸站」的密碼一樣，沒有人能解得開。

見到邦沛國王時，他認出葛羅身上的皇家徽章是三千多年前的老古董，和從前卡洛安王隨身佩戴的一模一樣。可是，那枚徽章他一直收藏在身邊，沒理由出現第二個啊…。國王聽凱解釋是父親留下的東西，立即陷入長思…。邦沛帝國是由天人類和優人類之子宏特羅建於兩萬六千年前，一直是個令人稱羨的和平國度。但在帝紀元1660年時，王子卡洛安在一次狩獵中不慎摔落山谷，幸為尼古多之女娜蒂所救，兩人經過幾個月的朝夕相處，彼此互萌愛意。

卡洛安終究得回到自幼生長的皇宮裡，而一心想要再見王子的娜蒂，用盡各種方法也難以如願。她決定要勤練神臨官必修的大鏡術，好讓自己能在巫士之主的選拔會上再見到日夜思念的王子一面。最後終於如願見到王子，但這樣的距離感，反而讓娜蒂更覺得痛苦。

卡洛安王子在二十一歲時娶了雷特蘭的公主為妻，老國王不久也駕崩，卡洛安遂承繼父親的王位。未幾，皇后順利產下一子，名為胡都，在週歲慶祝會上，竟然從額頭長出獸人的犄角…。接下來的故事，先前於亞特蘭島已有耳聞。國王也感嘆時隔三十多年，仍然沒有化解娜蒂心中的仇恨。



邦沛國王向來醉心於「精神物理學」的研究，他所抱持的心態是，寧願在學術上發明一項證明，即使放棄邦沛國的王位也在所不辭。為了幫助葛羅等人多了解邦沛帝國，國王致贈一本邦沛神諭提供參考。不過，得有古文基礎的人才看得懂…。記得在邁亞城皇宮前有個小孩，不是跟著爺爺學習古文嗎？皇宮內的「電子密碼傳輸站」必須輸入斷情塔的總造價，目前可是無能為力的。

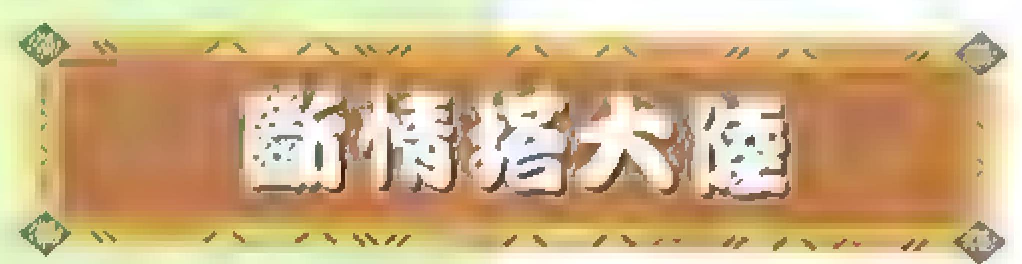


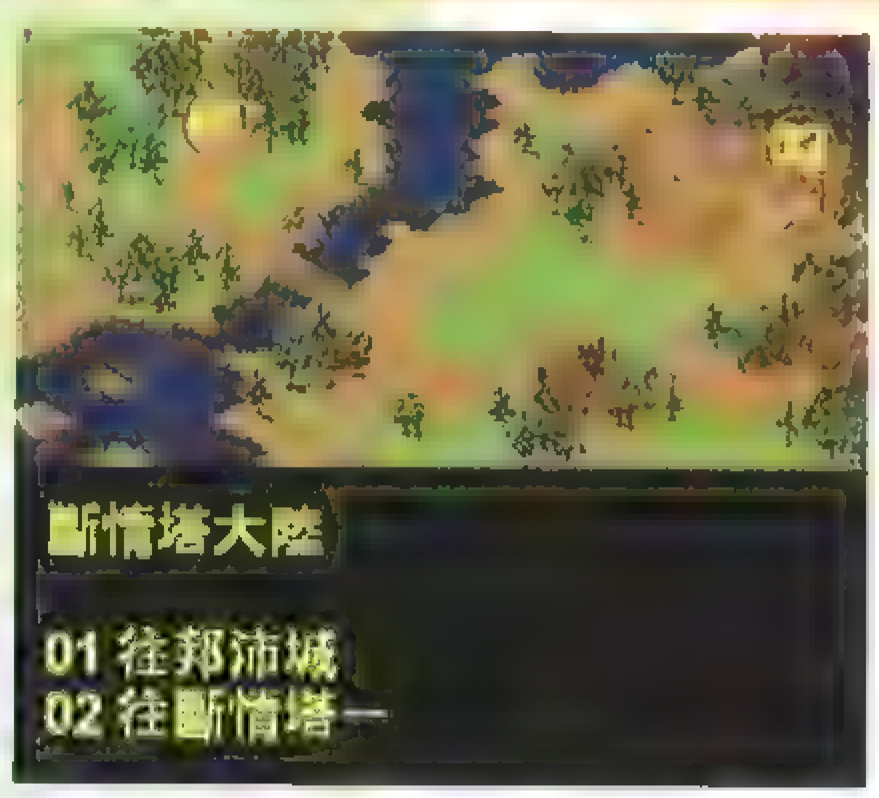




將邦沛神諭遞給皇宮前的小孩，他仔細看過之後，終於明白了為何邦沛國的雙胞胎總有一個要處死…。書上記載著，同時自母親體內誕生的兩個孩子，卻只會有一個靈魂，而其中一具沒有靈魂的軀體將被惡魔佔據，這軀體將成為毀滅虹奇文化的一粒種子…。難怪邦沛人這麼遵守這項天神的律令，這也太可怕了。這麼說來，神匠科林生了雙胞胎，可不值得恭喜了…。

這一趟可以順道進入皇宮謁見葛羅的外公，在皇宮前亮出邁雷軍旗即可進入。國王見到葛羅和席克兩兄弟，極力勉勵他們要努力振興里姆斯國，別讓亡故的母親失望了。接著，為了解開邦沛皇宮裡的「電子密碼傳輸站」，該往斷情塔探險了。

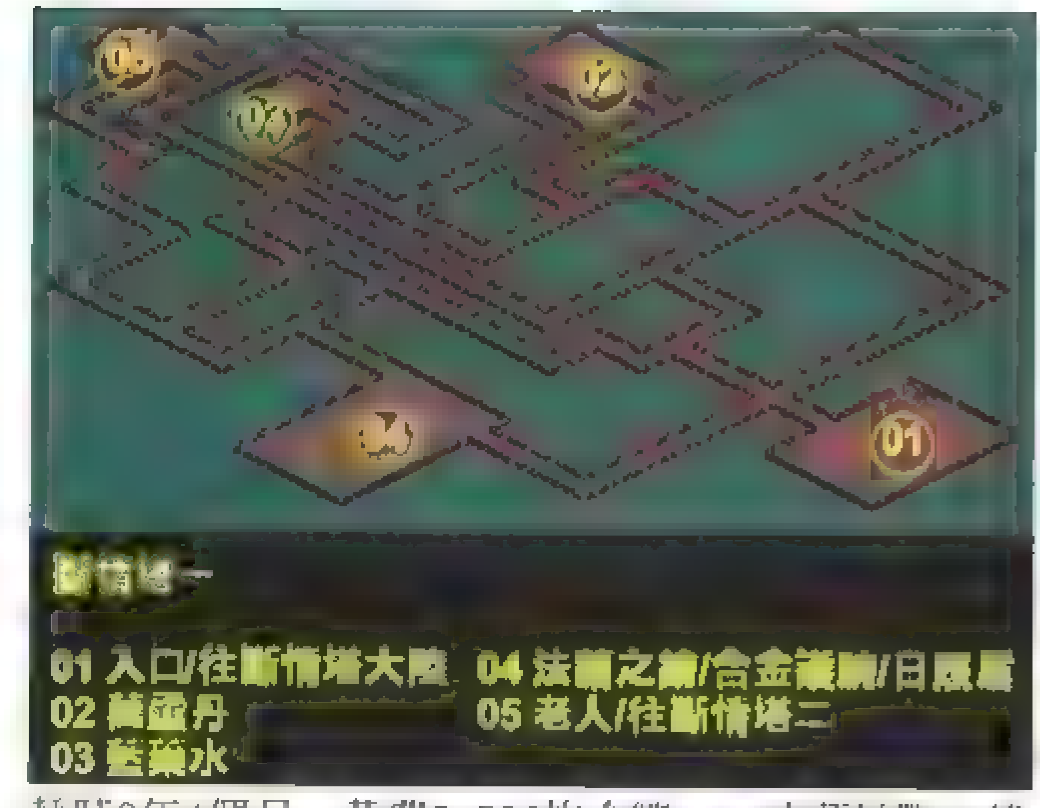




斷情塔大陸位於邦沛城的東南方，大陸上只有一座斷情塔。



入口石碑記載：「斷情塔第一層為法蘭所建，

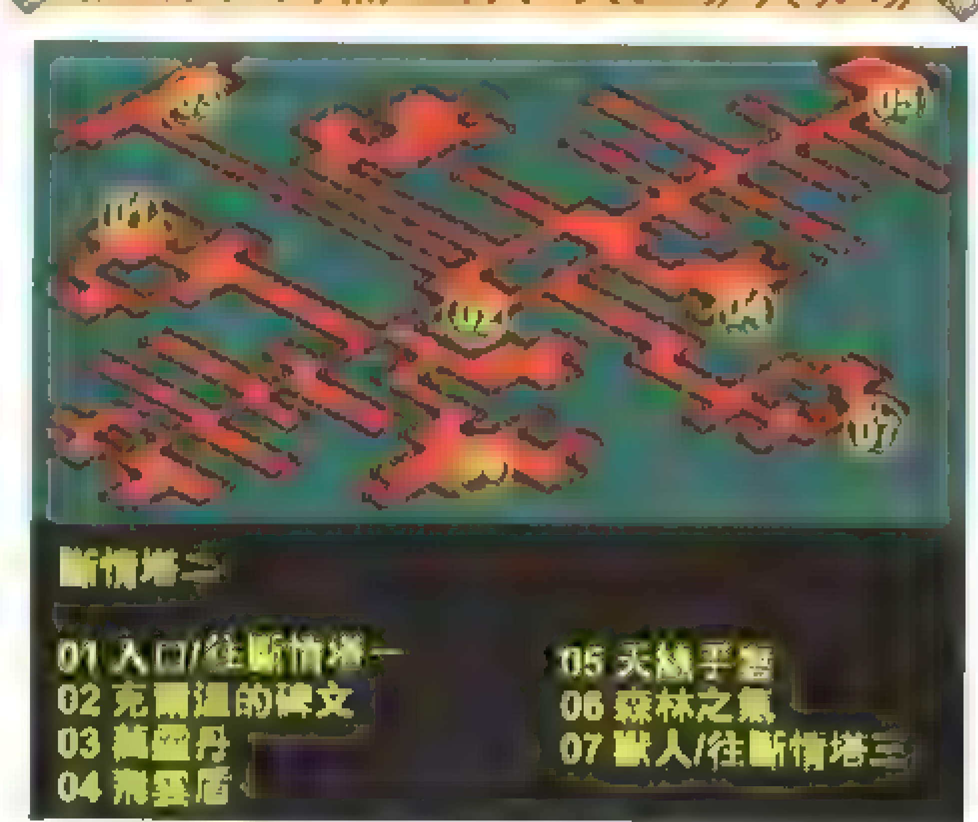


耗時3年4個月，花費3,200枚金幣。」法蘭是獸人建築師，第一件作品為通往荒林的獸人彩橋。

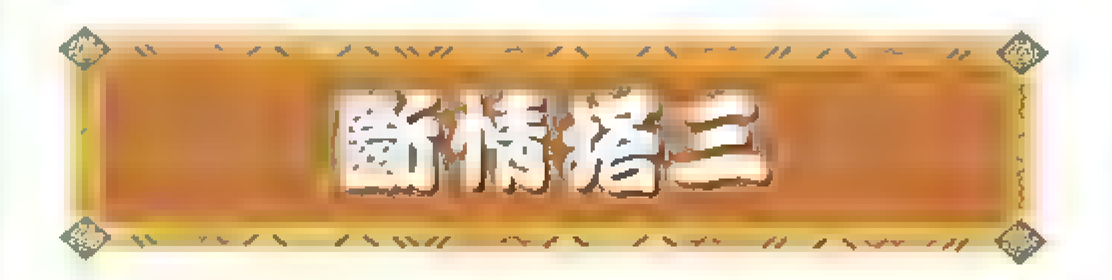


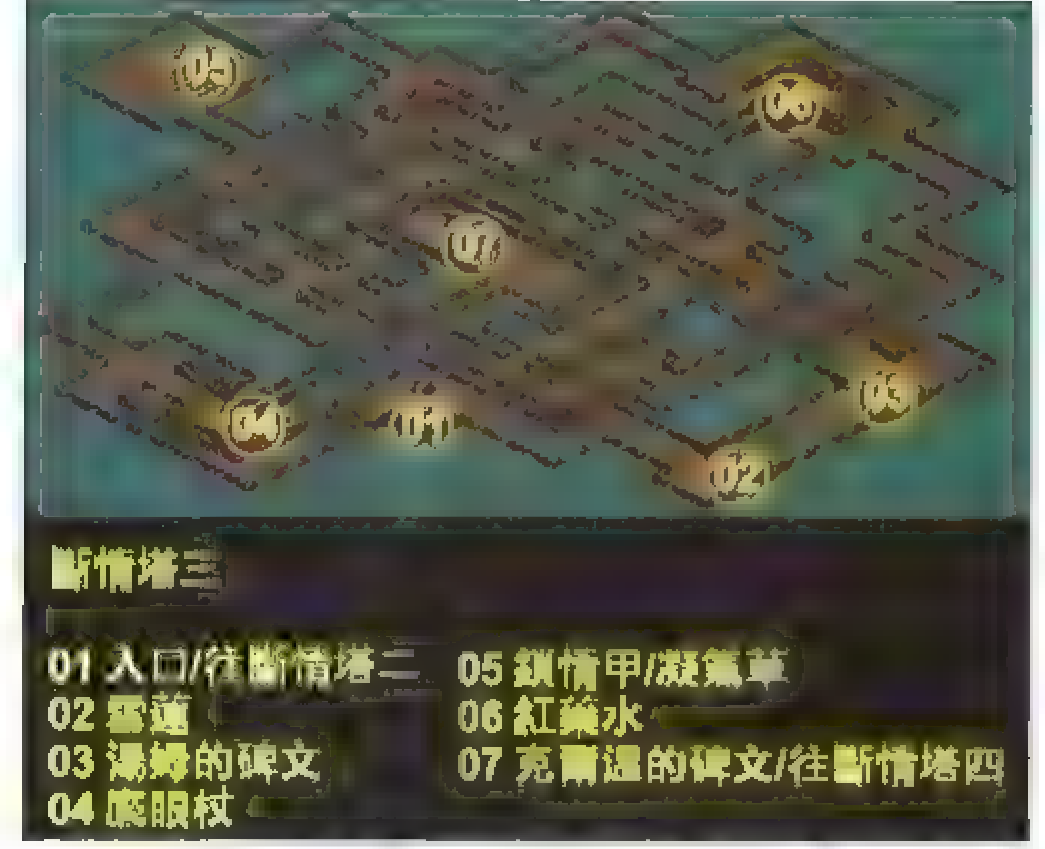
塔中取得法蘭之鑰，盡頭遇見的老人直說老骨頭快凍僵了，將掛毯送給他取暖之後，好意提醒有無撿到法蘭之鑰，並讓出前往第二層的通道。





第二層的建造工程耗時1年18個月，花費14,100銀貝。克爾溫的碑文記載著娜蒂被一位叫卡文的年輕人以「魔星咒」召喚出來，以及娜蒂如何收編怪物雙頭尤金的事情始末。往第三層的出口前方有獸人要求出示鑰匙，既然第二層又叫「問情殿」，那就用問情鑰匙試試看吧。





入口石碑記載：「斷情塔第三層爲克勞德所建，耗時4年9個月，花費17,700銀貝。」克勞德原是諸那爾王國的宮廷畫家，因爲加入「四百人會議」而被判入獄，服刑十七年。出獄後離開諸那爾王國，並成爲一名傑出的建築師。



湯姆的碑文寫著，他是來自列支頓城的歷史學家，無意間發現一張紙上寫有斷情塔第四層的「時空密碼」是「往情深」，而且需由第五層開啓。既然進不了第四層，又如何從第五層開啓呢？顯然湯姆已將這個謎留待有緣人來解了。

通往第四層的出口前方向有克爾溫的碑文：「狂妄而自大的蠢物，世事的詭譎與多變，非眼所能見，非耳所能聞，亦非人類的心靈所能想像。娜蒂啊～娜蒂，妳也只不過是個凡人……。」莫非是這位邦沛國史官克爾溫，有了什麼領悟嗎？既然上不了第四層，只好先回頭逐層走出斷情塔了…

君主走廊迷宮





由邦沛城回到邦沛國大陸之後，往西北方的盡頭即君主走廊，使用君主鑰匙就能進入內部迷宮。

迷宮內有前往血泉山的通道，但有獸人看守著，目前無法進入。旁邊有座邦沛國王卡洛安的塑像，凱看見以後，直覺認爲是父親……或者說是，卡洛安王的肖像怎麼和他父親如此神似？除非是雙胞胎兄弟，可是邦沛神諭上所說的…

往前發現有邦沛史官克爾溫的留言，在他生命即將終結之前，誠實的記錄下一段令人痛心的史實，因爲不僅關係著邦沛帝國的榮辱，更關係了整個虹奇世界的未來…。娜蒂與卡洛安的愛情真相，並不如世人眼中所見的單純。娜蒂是曾經救過邦沛帝國的王子，可是她所救的並非卡洛安，而是卡洛安的孿生哥哥海蒙。

海蒙是個天生的雕塑家，卻因爲生在皇族，加上國王對他的深切期望與愛護，而不得不放棄這與生俱來的天賦。但是，與娜蒂的相遇卻讓海蒙重新找回真正的自我，更促使他決定放棄權力的寶座。這樣的演變結果，當然得不到國王的諒解，他花了將近二十年時間培養海蒙成爲邦沛帝國的儲君，卻將另一個可憐的孩子卡洛安，囚禁在幽暗的皇宮地窖中，只因爲邦沛帝國的律法是不容許孿生子同時存活的。



儘管如此，國王仍是不忍心殺害其中的任一個孩子，畢竟這是他盼了多年才喜獲麟兒，無論如何也下不了毒手。可是身爲邦沛國賢明的國王，居然暗地裡背叛自己的律法，這可說是當年最不堪的一個抉擇。眼看海蒙甘心爲了娜蒂而違背國王處心積慮的栽培，內心的痛苦委實不下於當年。盛怒難抑的國王，隨即將海蒙放逐到偏遠的青色群島，並不准他再踏上邦沛的土地。同時也放出被囚的卡洛安，讓他取代了原屬於海蒙的一切。

娜蒂並不知道自己魂牽夢繫的王子早已被國王放逐，仍然潛心勤修法術，等待相見的一天。待當上巫士之主後，更體貼的替王子設想諸多無法接近



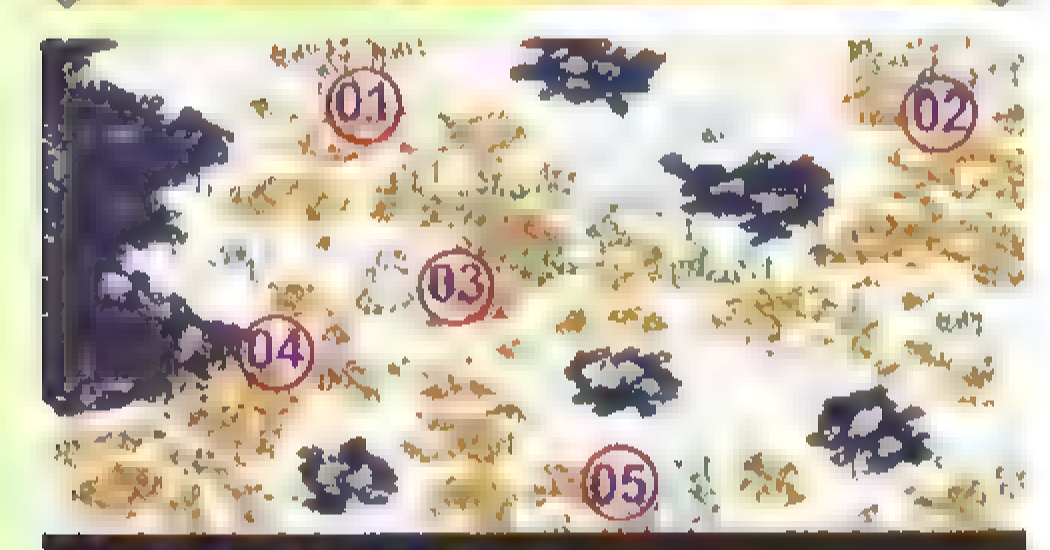
自己的理由，即使娶了帝特蘭的公主時，她猶自憐似的自責身分的懸殊。直到卡洛安為袒護妻子的不忠，甚至不惜傷害娜蒂的作法，才真正讓娜蒂的心跌入谷底。她只覺得那顆曾經呵護的心，雖然已徹徹底底的背叛了自己，卻哪裡曉得，她心中的王子布蒙早已被放逐到異鄉了……

這是一個不為人知的天大祕密，雖然克爾隱瞞了許多年，但終究還是讓後人明白了當年所犯的錯誤，以及所付出的代價…。原來凱的父親布蒙，正是昔日邦浦帝國的王子，母親雖然是知道父親的身世祕密，所以才能心懷體諒之情……

迷宮內尚有一個倡導新世界的旅人，他提到的「夢中普普樂園」是個理想中沒有痛苦、暴力和戰亂的世界，有的只是生命的完美。沒有愛，人類就不會再有貪婪的慾望；沒有慾望就沒有猜忌和背叛。沒有了這些，世界會是多麼的美好，多麼的讓人陶醉啊…。夏凡娜直覺這個人是瘋了…

既然無法進入血泉山，那就先去了解一下十七歲之湖吧。回到佈爾蒙中部大陸後，再往西南方踏入佈爾蒙南部大陸。

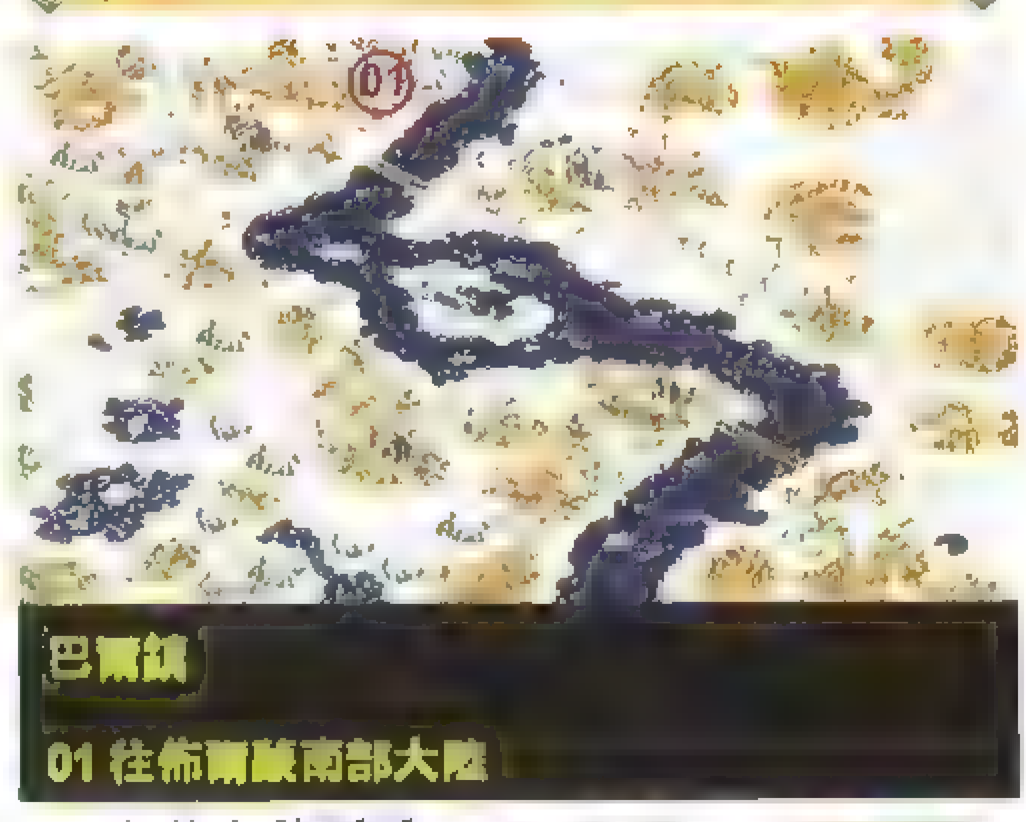
佈爾蒙南部大陸



佈爾蒙南部大陸
01 往佈爾蒙中部大陸
02 往巴爾鎮
03 往火大陸
04 碼頭：往小月灣/吉納島
05 往十七歲之湖

佈爾蒙南部大陸可通往不少地點，東北方有一小鎮可以採買裝備。

巴爾鎮





有位女孩叫姬瑤從肯色群島來此，為的是想見一個她愛了十年的男人，雖然明知無法如願，但看看他留在這世上的一點痕跡也就足夠，畢竟曾經在此一起瘋狂過…。這種感覺，葛羅是能理解的，正如同深植在他心中的蘭妮雪…

鎮中有間屋裡可取得閃靈刀，接著可到佈爾蒙南部大陸，再往南進入十七歲之湖。

十七歲之湖



十七歲之湖
01 往佈爾蒙南部大陸
02 麥爾頓的家
03 薩絲的家
04 祭司樓/往回音谷迷宮



祭司樓的巴特盛讚此地是非常美的地方，很適合年輕的女孩遊玩。聽居民提起巴特，說他一天到晚鬼鬼祟祟的，不知從哪兒弄來一尊青銅

像，居然還擺在祭司樓裡…。也有居民很驚訝能夠看到像夏凡娜和蘇菲亞這麼年輕的女孩，紛紛好心規勸儘速離去…。一名孩童唱著童謠：「一二三四五，人骨堆上天；五四三二一，紅靴擺兩邊；娜蒂花開十七歲，玫瑰婆婆樂翻天。」聽說只要會唱這首歌謠，就能到玫瑰島。那裡是巫王之王娜蒂的家，非但不可怕，且極為美麗，因為是娜蒂特別為媽媽一玫瑰婆婆所建造的。

進了老人密爾頓家中，竟惹來一陣斥罵…。他正是列支頓城廣場上那位老人所說的老鄰居，將飛索遞給他之後，問起米娜阿姨可好…。密爾頓坦承自己正是當年隨侍在里姆斯國王身邊的侍衛長…米娜雖是寡婦，但他們之間的愛，在當時是不被允許的，只有國王能夠接納他這個遭人唾棄的靈魂。當年在黑森林一役中，雖然抱著小王子殺出重圍，但卻在失血過多，意識不清的情況下把小王子弄丟了。

等到清醒之後，卻遍尋不著小王子蹤跡，自覺對不起國王而無顏面再回里姆斯。當密爾頓獲知小王子席克正活生生的站在他眼前時，心中的愧疚感已得舒緩。這麼說來，黑森林裡的老精靈和席克的爹，才是最早見到的人，不是國王，而是密爾頓…



了。密爾頓突然說國王可能還在人世…

兩年前，密爾頓因發現十七歲之湖開始大量栽種獸人愛吃的毒菇，所以前來調查，可是卻一無所獲，只知道傳說中的迷宮怪獸雙頭尤金，非常像當年襲擊國王的獸人主謀，可惜因力有未逮，至今未能找到迷宮怪獸的藏匿地點。密爾頓交給一副生亡十字，據說是血泉山的通行證。

在薩蒙可家中遇見這位塑像高手，「中空去蠟」的鑄造方法可是他最拿手的。據說只要用3：10的灰泥和黏土就能開始製作模型…。這個消息可得告訴邁亞城修道院裡的水手…。



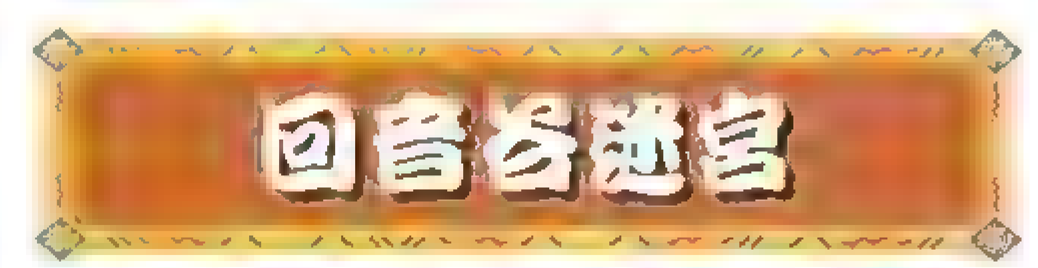
修道院裡的水手帶有六桶灰泥，按照3：10的比率，他應該使用的黏土量則為6：20。告訴他「620」之後，獲贈能

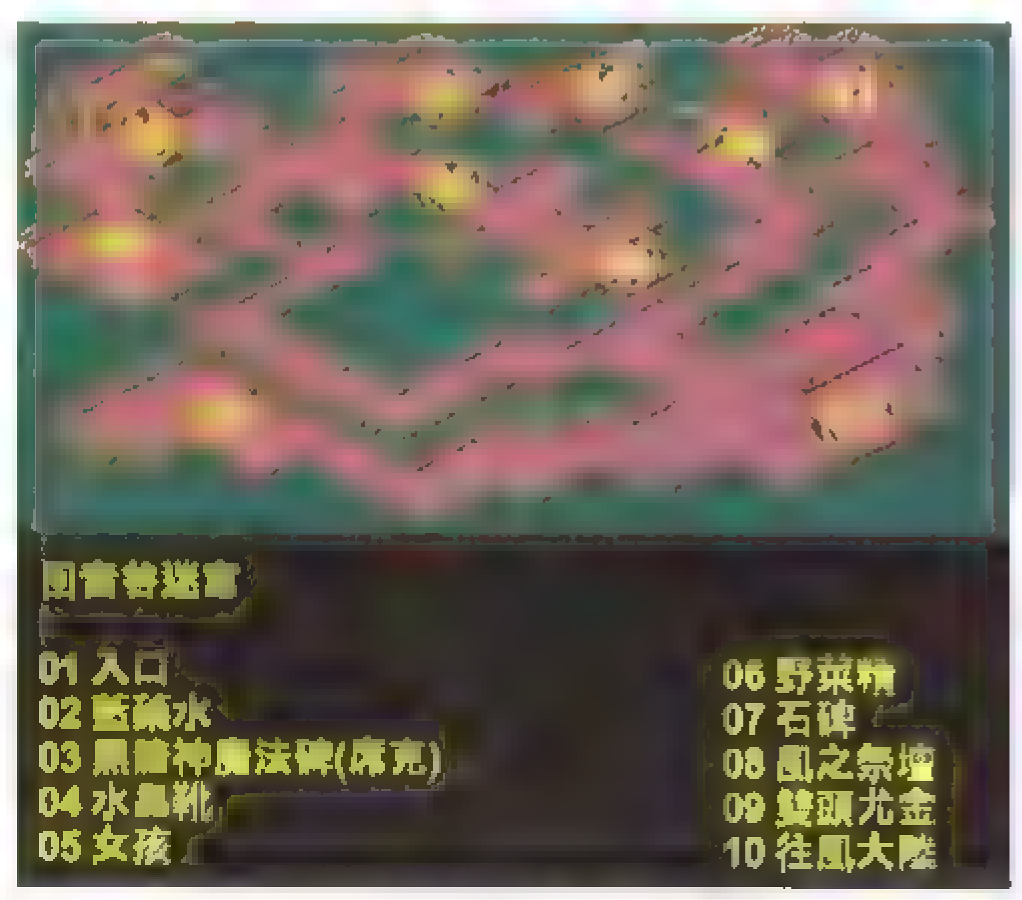


與幽靈溝通的獸角。接著再回到十七歲之湖，這就進入祭司樓。

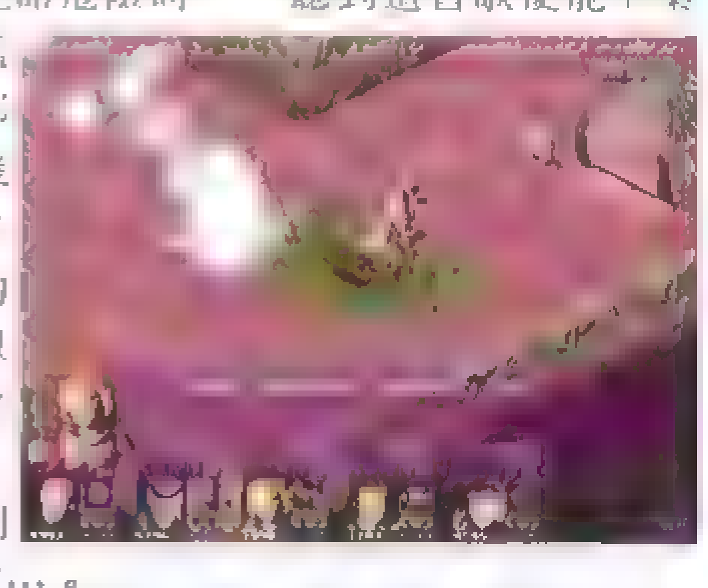


甫一進入即瞧見地上擺著不少女孩所穿的靴，可是靴子的主人呢？在青銅像使用婆婆蛋居然打開一條密道…。





迷宮內聽聞有女人的歌聲，夏凡娜說是「奧德麗之歌」。她以前聽精靈族長老提及，奧德麗是個傷心的母親，在女兒被迷宮怪物抓走之後，便日以繼夜的在迷宮內唱著這首歌…。此後，只要和她女兒同齡的女孩有生命危險時，一聽到這首歌便能不藥而癒了。席克猛然想起，不知邦市國的小公主幾歲了…。將吸音石擺在入口前的桌上，如此可以吸取「奧德麗之歌」。只可惜，葛羅再也聽不到蘭妮亞的聲音了…。



途中遇見被抓來的女孩，她無意間聽得迷宮內的怪物提及，斷情塔第八層的「時空密碼」是「愛是如此神奇」。另一名女孩則擔心，要是再逃不出迷宮的話，恐怕會成為怪物的肥料，玫瑰婆婆花園裡的肥料…

「風之祭壇」意在召喚逝世亡魂，以其形體之一為祭，供奉於壇中，其魂魄自當受召。試著用獸角觸探石碑後方的祭壇，果真出現一名獸人亡魂

攻略專輯 Solution
★三界論II★

……。他是從小月灣來的「魔鬼會」會員，在收到一封叫艾咪的女孩求救信後便急著趕來了。可是到了十七歲之湖卻遍尋不著艾咪的下落，最後竟然被祭司樓裡的巴特出賣了，他懷疑巴特很可能是替迷宮怪物雙頭尤金做事的。如果可能的話，請轉告他的家人：「八個奈克換一個銀貝，三個銀貝換一枚金幣。」這原來是幣值的換算法。

消滅雙頭尤金之後，就可以學得石碑上的全向擊法術。同時，石碑下方的門也已洞開，由此可往風大陸。

風大陸

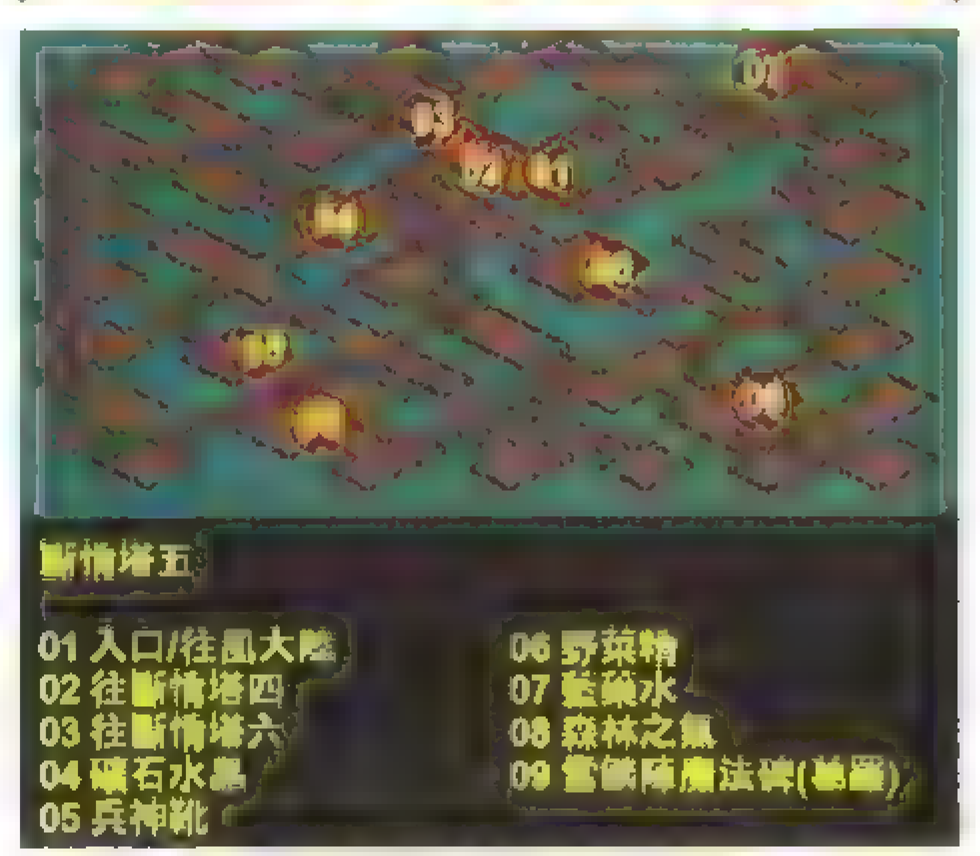


這兒的精靈有由夏凡娜也曾是埃斯若拉的精靈，如今能成為「月向戰士」的傳人，精靈們也同感榮耀，任誰也不會計較她曾因貪玩而掉落地面的糗事……。精靈屋中取得三界頭盔。

有位精靈問起要不要前往斷情塔，那兒也許會有尋找大悱塔或「大神之淚」的線索。不過，風大陸只有通往斷情塔第五層的傳輸器，而且還知道「時空密碼」是「相思無用」。

到南方傳輸器依諧音輸入「3456」即可進入斷情塔第五層。

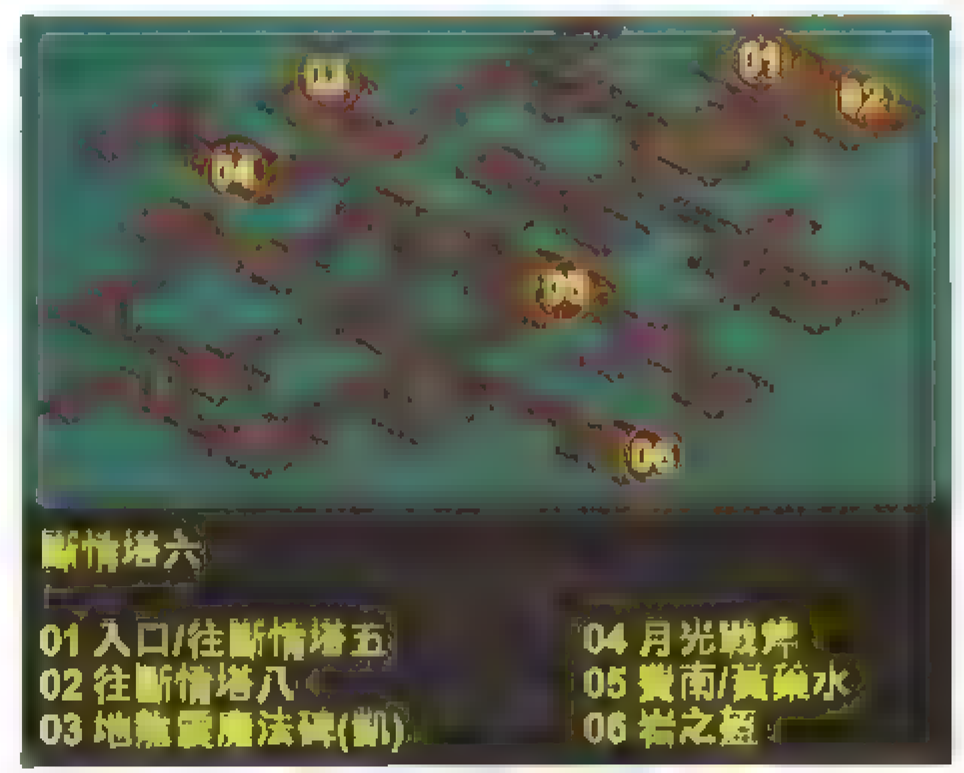
斷情塔五



第五層入口附近，除可上達第六層之外，也能往下到第四層。不過，現在先得往上到各樓層蒐集造價資料。

石碑上記載：「斷情塔第五層為科吉特所建，耗時5年11個月，花費6,[illegible]枚金幣。」科吉特生於青色群島中的吉納島，是當地學校裡的神童，尤其在結構數學上的表現更為出色。塔中可取得礦石水晶，往第六層不須「時空密碼」。

斷情塔六



石碑上記載：「斷情塔第六層為保羅．法力所建，耗時7年花費194,400韋克。」



塔中遇見費南，他研

究斷情塔已有十六年，可是怎麼也找不到第七層。古老的建築藍圖明明標示共有八層，每層高一丈五，而邦沛國遴選出來的歷代神監官也俱都在此舉行「斷情儀式」，且第七層還是舉行儀式的重地呢…。他為了研究這座塔已拋家棄子十多載，自己也快變成斷情之人了…。

由第六層能直達第八層，依「愛是如此神奇」輸入諧音「246437」即可進入。



斷情塔八



石碑上記載：「斷情塔第八層為瑪格麗特．愛納所建，耗時3年11個月，花費9,900枚金幣。」瑪格麗特是邦沛國首屈一指的女建築師，自幼即酷愛歷史，曾對「力姆亞文明科技史」做過深入的研究。她曾說，史學家是從外在事件來描繪歷史，自己則是由建築的內涵來重現歷史。

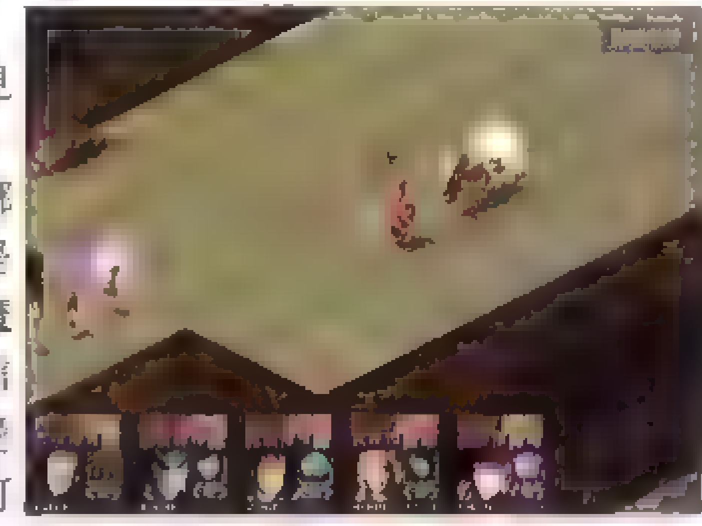
現在該回頭了，由第六、八層前往第四層了，依「一往情深」的諧音輸入「1573」即可進入第四層。



斷情塔四



石碑上記載：「斷情塔第四層為藍丁所建，耗時2年6個月，花費170,400韋克。」第四層想當然爾是接續第三、第五層的要道，不過另有出口可前往小月灣。



塔中遇見一名女子海倫，她一直在研究娜蒂。娜蒂雖說是大家眼中的女魔王，但海倫堅信她曾是個充滿愛和犧牲之情的可憐女人…。邦沛帝國的國王卡洛安為了掩飾皇后與獸人私通的醜聞，不惜在一場屠殺中毀掉娜蒂美麗的臉孔。一個為了愛，願意將自己埋葬在斷情塔中的女人，當然經不起這一再的背叛。她放棄了與心愛的人廝守終身的心願；默然接受了卡洛安另娶亞特蘭公主的事實；也包容、善待了這位邦沛國未來的皇后；也應邀參加了小王子胡都的生日宴會…。這一切莫不是為了能一睹雖近在咫尺卻又遙不可及的卡洛安國王。這所有的犧牲與付出，就在卡洛安為了淫亂後宮的妻子，而不惜對自己狠下毒手的那一刻起，全盤崩潰了。



娜蒂默默承受一切都是源於內心堅信卡洛安是愛她的，但卻在一場屠殺中化為泡影。這是海倫認為娜蒂是個可憐的女人之所在。當初唯一的愛都無情的背叛了她。若能以一個女人的角度來看娜蒂的所為，或許就不會對娜蒂有那麼多苛責，而有多一點的憐惜了…。海倫的話或許沒錯，但娜蒂要虹奇星的人都隨著她偉大的愛情陪葬，這種作法卻讓人無法產生絲毫的同情…。海倫相信斷情塔中尚有不為人知的祕密…。



小月灣

獸人酒吧裡聽聞「魔鬼會」又在招兵買馬了，這次不曉得目的地是哪裡？有位獸人太太正為64枚金幣如何換算成韋克而大傷腦筋，幫她一下吧…。

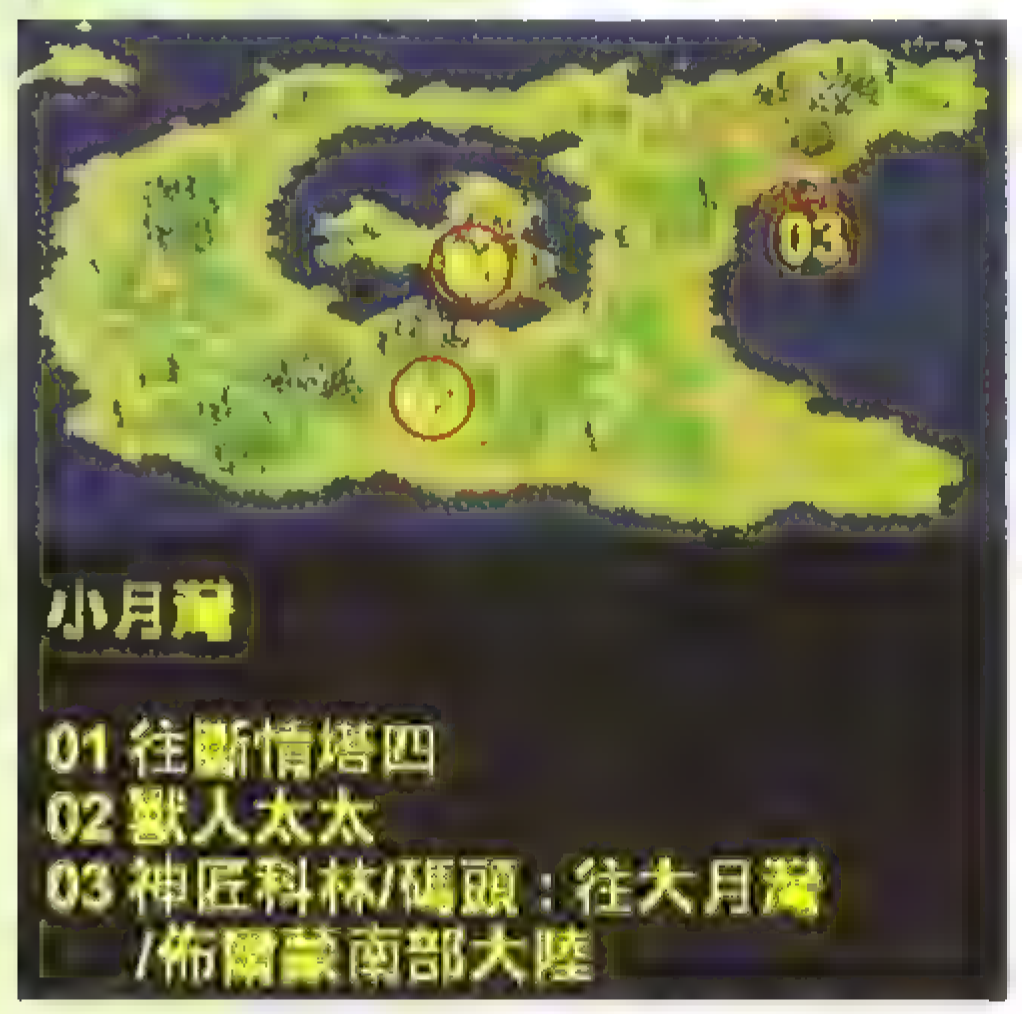
64（金幣）×3（銀貝）×8（韋克）=1,536

告訴獸人太太可換「1536」韋克之後，獲贈藍色飛行石。

東邊碼頭上再遇見神匠科林，他再也不造船了，因為造了一輩子的船，卻沒能給自己的孩子留下一艘…。他悔恨不該眷戀邦沛國的浮華，根本不



該踏上那塊邪惡之地的……什麼神論？什麼雙胞胎？什麼叫只有一個靈魂？爲什麼兩個就得死一個？



烏羅等人再也聽不下去了，急忙由碼頭搭船前往大月灣。



大月灣

來到北邊的彩牆前，發現牆垣出現一處缺口，使用法蘭之鑰後，到了大月灣荒林。



大月灣荒林



夏凡娜在北方的魔法碑學得水刀波之後，一行人踏進了地大陸。



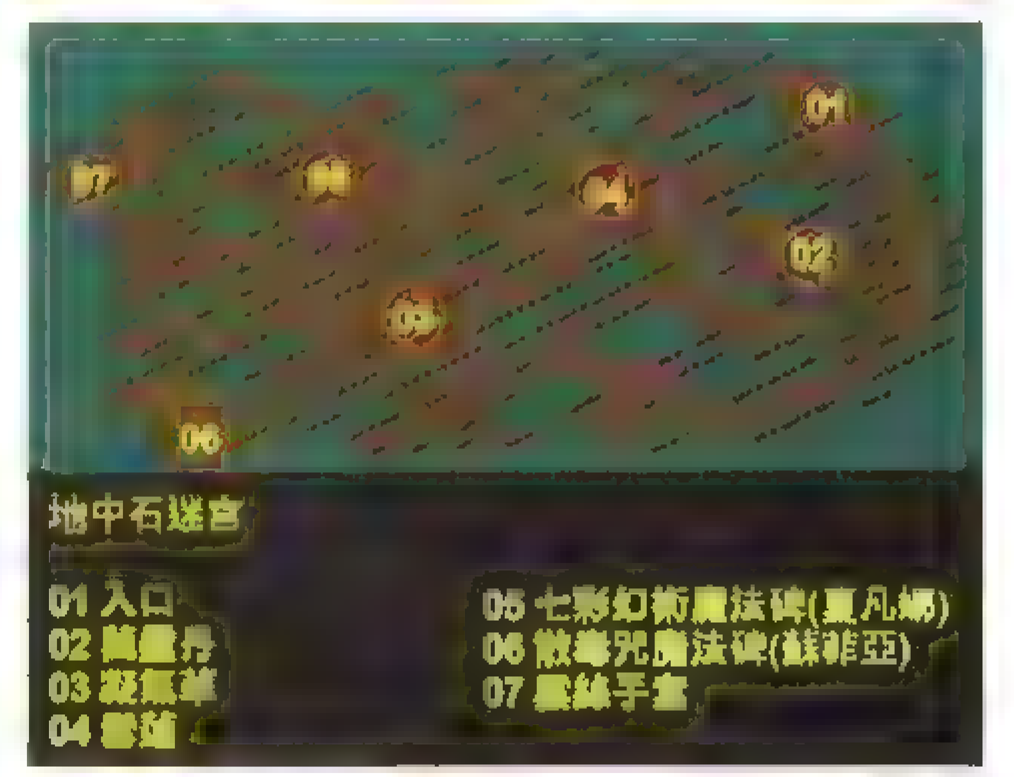
地大陸



這塊大陸渺無人煙，在北邊的地中石使用藍眼鑽即可進入地中石迷宮。



地中石迷宮

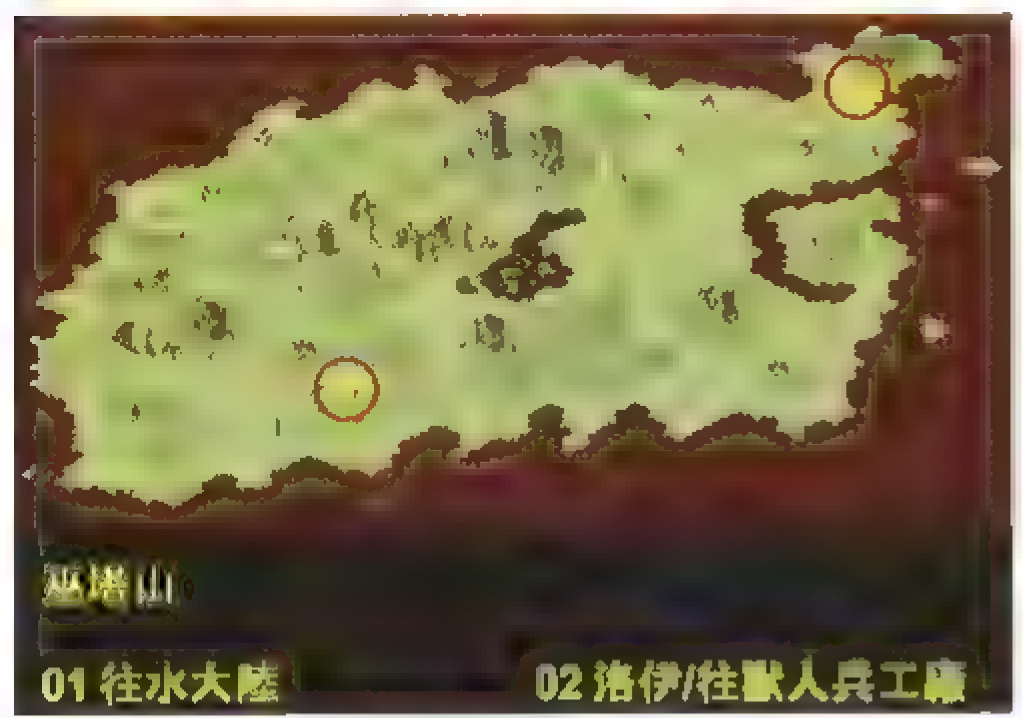




這座迷宮純爲學習法術，並無其他特殊事件發生。現在可以前往巫塔山一探究竟了。

回頭路程很長，必須由此途經地大陸、大月灣荒林，到大月灣乘船再經菩羅島而前往夢特羅斯島。經由夢特羅斯島上的「鯨頓吞海圖」進入水大陸，在東南方的七彩虹橋使用藍色飛行石即可進入巫塔山。

巫塔山



這兒還有武器店可供採買、更新裝備。獸人兵工廠前方的獸人洛伊，原是兵工廠裡的打鐵工人，但因玩心重，喜愛一些新奇好玩的遊戲，所以被調來當看門的。將遊戲板交給洛伊，他很高興的收下，並允許進入兵工廠內。

獸人兵工廠



迷宮內的獸人表示，要前往血泉山就必須有血玫瑰，否則是不可能進入的。聽說兵工廠內有一瓶很奇怪的眼淚，不信的話，可以跟著「花香」去看看。找到以後記得回來給獸人瞧瞧，否則就打不開通往密森林的密道，那可是獸人襲擊佈爾蒙的主要道路。



往前又碰到邦沛帝國的伐木工，因為在密森林伐木時被獸人抓來，而且一待就是大半輩子。他知道有很多人被抓往血泉山建塔，但不是去做工的，絕大部份的人都成了建造人骨塔的材料…。除了骨頭被拿去砌牆，流出的血也就匯流成血泉山的河了…。凱想起在君主走廊迷宮裡有通往血泉山的路，可是怎麼進去呢？夏凡娜適時記得是用死亡十字



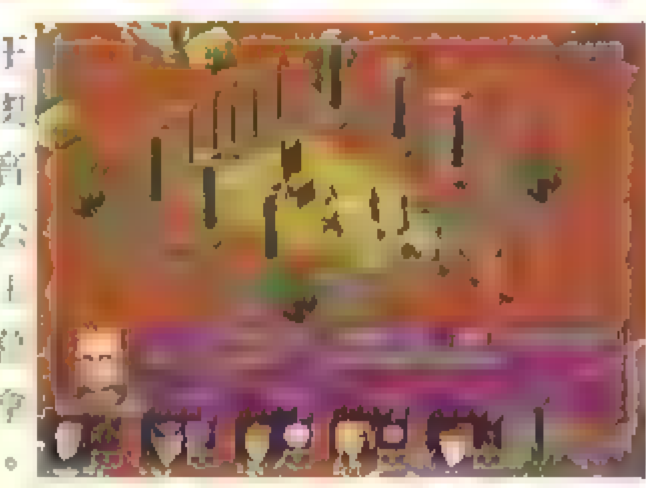
西北邊遭遇巨蛇巫士襲擊，他顯然是在此看守通往密森林的要道…。所謂跟著「花香」走，意謂留意地上有長出花草的路徑，它能指引到存有「天神之淚」的地點。取得惡靈鬼面和信任之淚後，回頭再去找獸人，他會將通往密森林的密道打開。順便向伐木工道個謝，待離開後會設法前往血泉山一趟。



密森林

走出森林後，該往邦沛國拯救公主了。途經佈爾蒙中部大陸和邦沛國大陸，再往北進入邦沛城。

邦沛皇宮



見到邦沛國王時，將吸附有「奧德麗之歌」的吸音石還給他，如此公主就有救了。國王高興之餘，特准洛羅等人可以任意拿取皇宮內的寶物。除了一些很棒的武器、防具之外，重要的是取得國王後方箱子裡的血玫瑰，現在可往血泉山了。

君主走廊迷宮



記得那個有獸人看守的門嗎？將惡靈鬼面交給他即可進入門內，在門內使用死亡十字即能踏入血泉山。

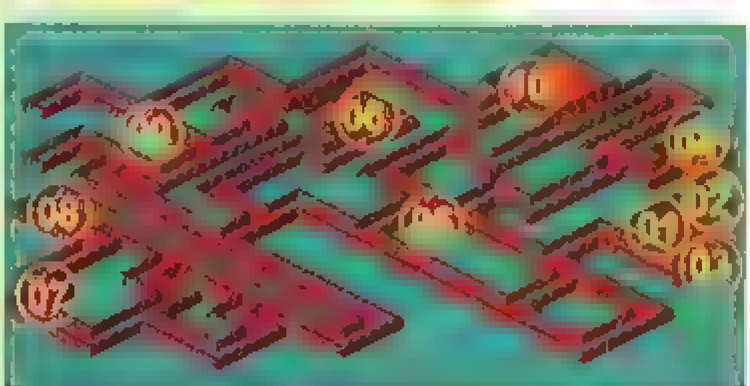
Solution
★三界論II★

血泉山



西北方進入血泉山內部的入口有獸人看守，將血玫瑰交給獸人守衛即可進入內部迷宮。

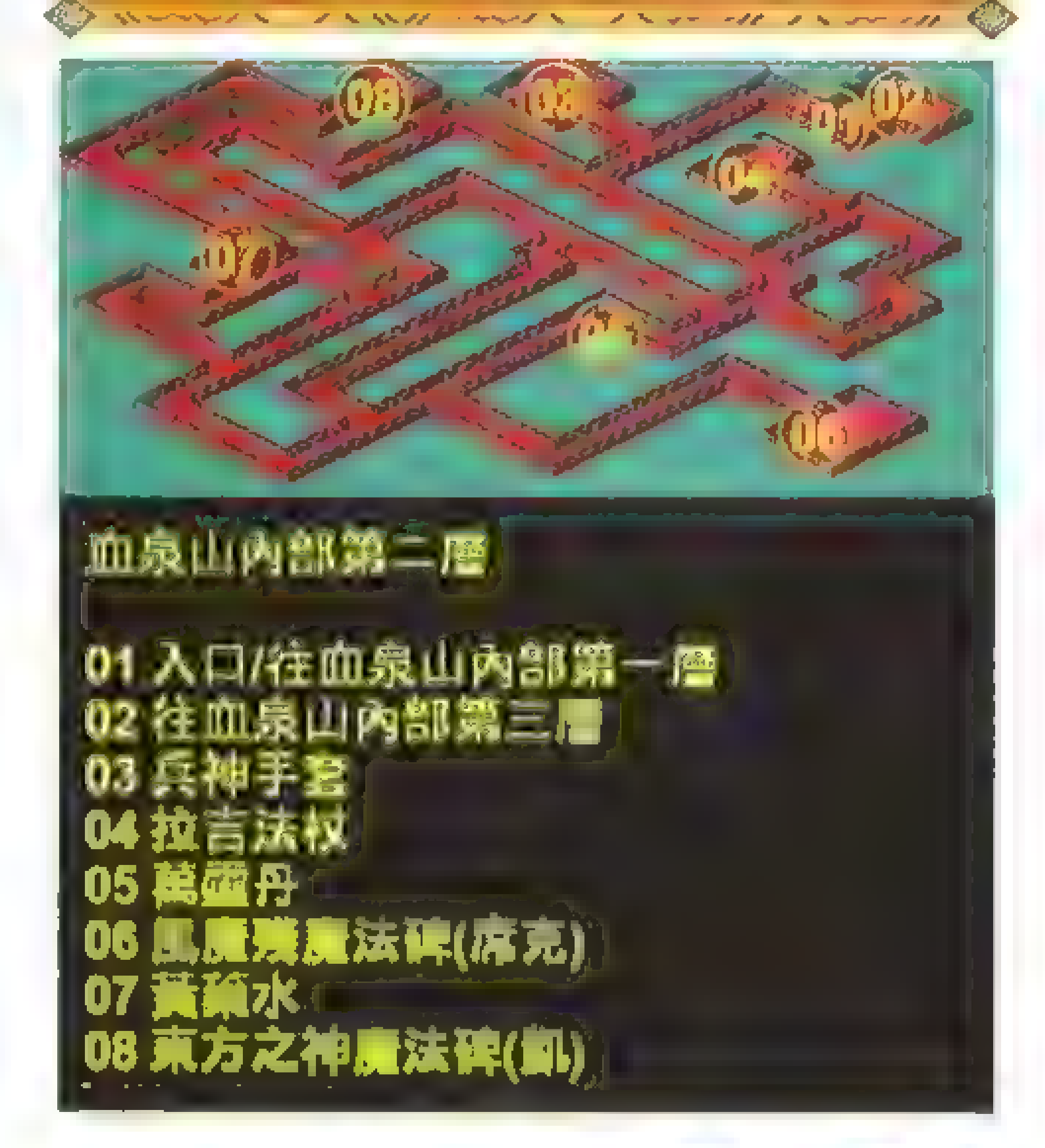
血泉山內部第一層



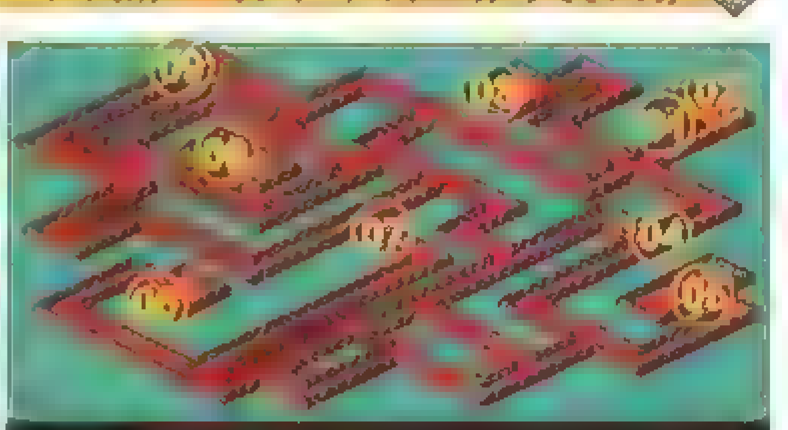
血泉山內部第一層
01 入口/往血泉山
02 往血泉山內部第二層
03 精靈伊娃
04 巨靈怒魔法碑(赫羅)
05 雪蓮
06 探水球
07 藍藥水
08 萬靈丹
09 雪蓮
10 龍鱗甲/銀月鏈魔法碑(夏凡娜)

根據碑文記載，血泉山內部計有三層。夏凡娜遇見熟識的精靈伊娃，聽說是為了尋找夏凡娜而遭獸人抓來。聽聞娜蒂的「人骨凝力磁場」就快完成了，伊娃指出，人骨塔的入口與消失的斷情塔第七層是相通的。伊娃交給夏凡娜聖界寶石，說是進入火大陸的關鍵物品。

血泉山內部第二層



血泉山內部第三層



血泉山內部第三層
01 入口/往血泉山內部第二層
02 往佈爾蒙南部大陸
03 萬靈丹
04 萬靈丹
05 林動法魔法碑(夏凡娜)
06 森林之氣
07 森林之氣
08 天陽照魔法碑(蘇菲亞)
09 紅藥水

往佈爾蒙南部大陸的通道口有獸人看守，聽說他的兒子喜歡水晶……這不擺明著是勒索嗎？索性將礦石水晶送給他，這才順利走出。

走出血泉山到了佈爾蒙南部大陸，舉頭瞧，正對面不就是火大陸的入口？使用聖界寶石即可進入。

火大陸

這兒的精靈說得可有道理，娜蒂真是個矛盾的女人，明明叫做斷情塔，卻又偏偏設定了一些盡是情愛的奇怪密碼。像斷情塔第七層一直是傳聞中的

娜蒂寢宮，也是舉行「斷情儀式」的地方，可是入門的「時空密碼」竟然是令人匪夷所思的「我一輩子愛你」…。





另一位精靈透露，斷情塔第七層的造價是115,500銀貝。也有精靈說道，一定要把火焰洞迷宮裡的「天神之淚」搶回來…。精靈屋中取得烈陽刀。

火焰洞迷宮



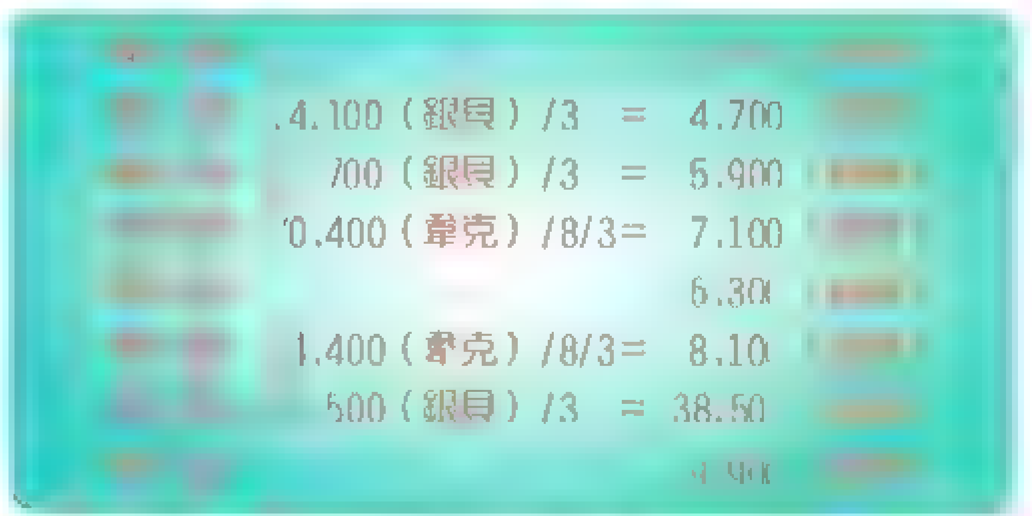


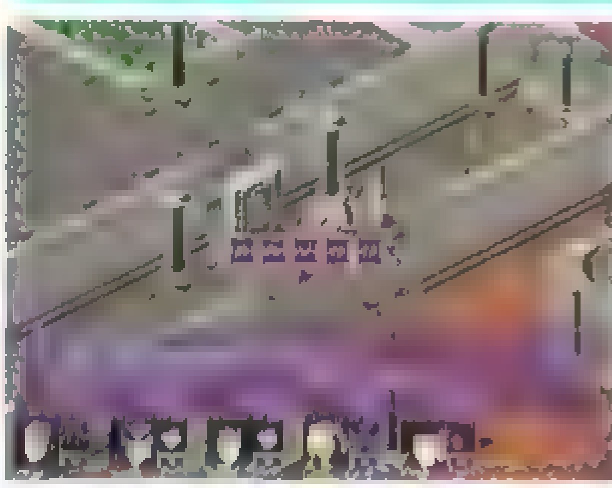
迷宮之內可取得奉獻之淚，有位精靈表示，消失的斷情塔第七層有消息了，據說就在邦沛皇宮之內…這一定是當年娜蒂所精心設計的，爲的是方便出入皇宮與卡洛安王相見。看來，邦沛帝國恐怕有危險了。

既然已得知斷情塔第七層在邦沛皇宮，那得立即跑一趟邦沛城才行。回程需經火大陸、佈爾蒙南部大陸、佈爾蒙中部大陸、邦沛國大陸而至邦沛城。

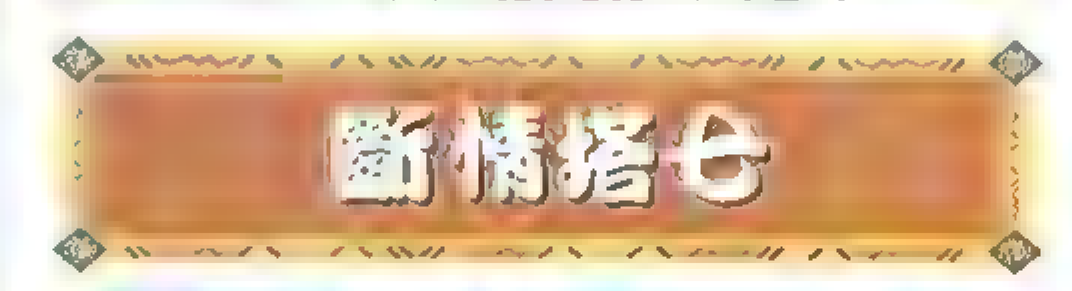


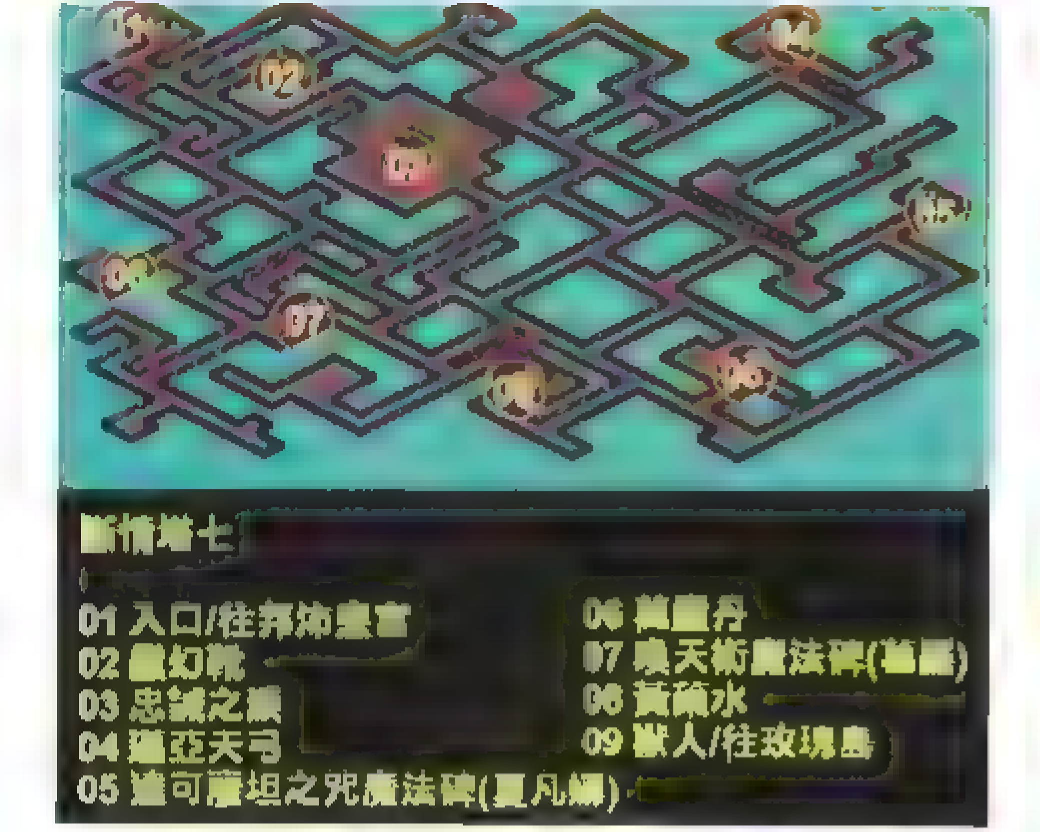
現在可以到「電子密碼傳輸站」輸入斷情塔的總造價了：





斷情塔各樓層的造價總計有85,700金幣，所以輸入「85700」即可解開密碼。內室除了有三界神兵魔法碑之外，尚有銳角盾和光能劍。這兒也是前往斷情塔第七層的入口，依照「我一輩子愛你」的諧音，輸入「518720」即可進入。





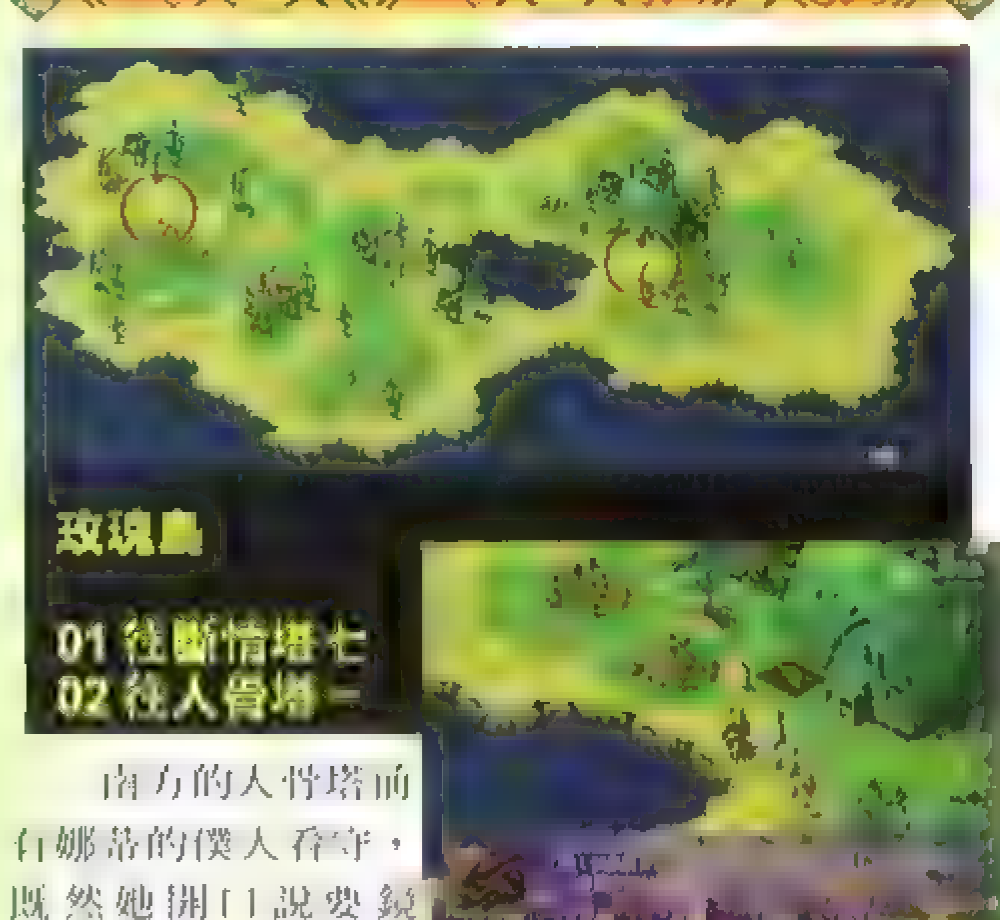
塔中取得忠誠之淚之後，五顆「天神之淚」已完全齊備，接著可往人骨塔了。往玫瑰島的出口有獸人看守，他問及「玫瑰童謠」裡的數字總合是多少？還記得十七歲之湖的小孩所唱的歌謠嗎？「一二三四五…五四三二一…」，還有一句「娜蒂花開十七歲」，所以還得加上十七：



(1+2+3+4+5)×2+17-47

回答「47」即可前往《玫瑰島》。

玫瑰島

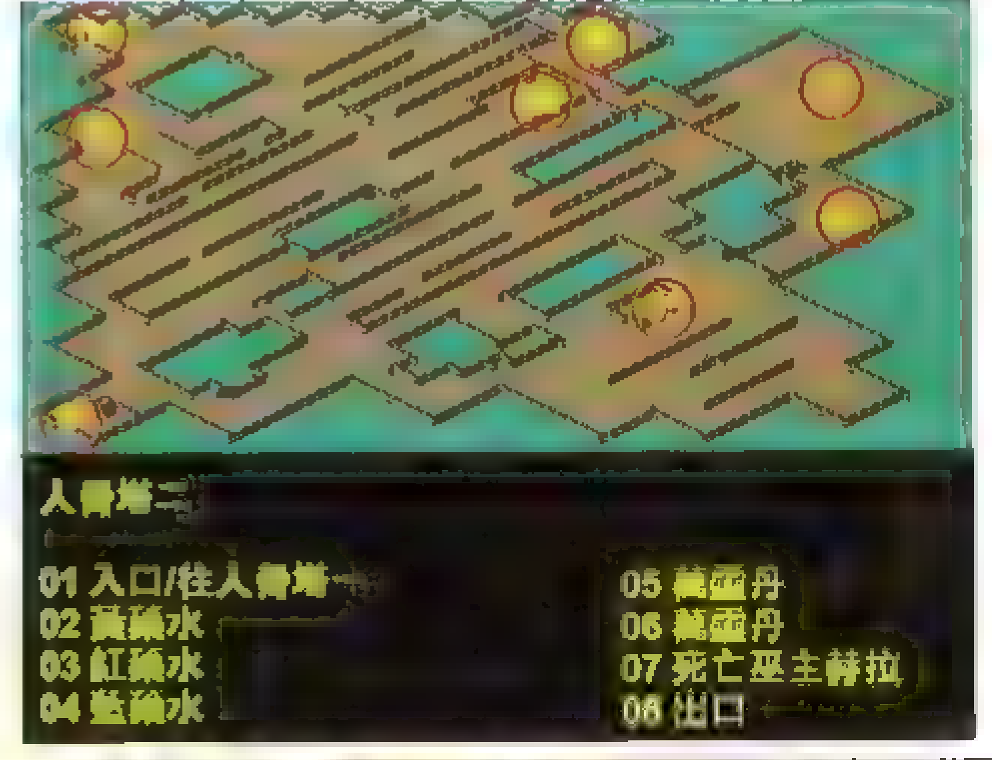


南方的人骨塔前有娜蒂的僕人看守，既然她開口說要鏡子，索性就將蘇菲曾經拿來當鏡子的田鬼鱗片送給她，如此就可進入人骨塔了。



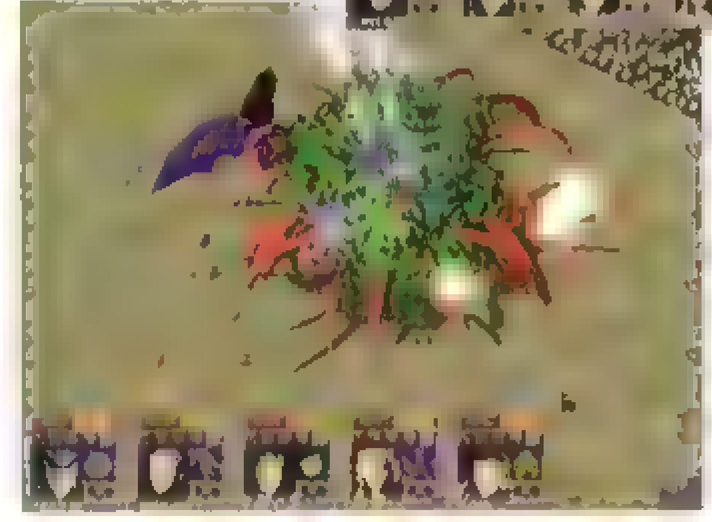






當靠近死亡巫士赫拉的巢穴時，一股噁心的氣味迎面而來，像極腐爛屍體的味道⋯。赫拉原本是七大巫士中的未來巫士，也是未來各種藍圖的實際規劃設計者，萬沒料到居然也墮落至此。娜蒂一個人的情愛糾葛，竟造成整個虹奇世界的混亂⋯。打敗赫拉之後，趁人骨塔倒塌前快速跑出⋯。



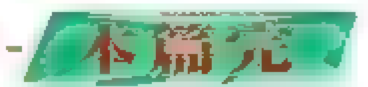


斷情塔大陸

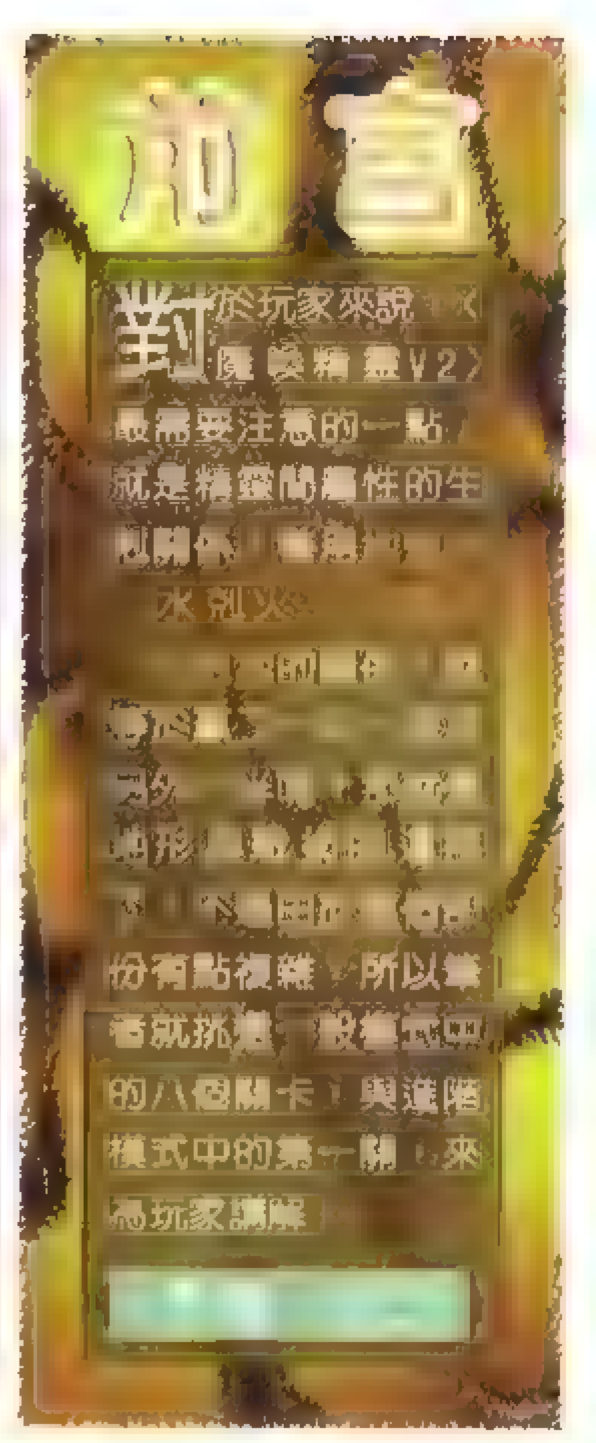
敵人都消失了，一夥人回到大陸上如喜獲重生，眞的再也看不見任何一隻怪物⋯。可是，遠遠的依稀瞧見是娜蒂的身影⋯。

娜蒂仍然是滿腦子扭曲的情愛觀。她堅信當愛開始時，危機就隨之而來；當愛一起步，毀滅就會降臨⋯。娜蒂的悲劇是自己造成的，她所認爲的背叛，其實根本就沒有發生過。海蒙浪跡天涯，是因爲他一直找不出任何可以讓他認眞過日子的理由。因爲他恨自己，爲何一直深愛著娜蒂⋯。海蒙一直是屬於娜蒂的，只是她早已被仇恨所淹沒。

有了「天神之地」的雕像和史官克爾溫的日記爲證，娜蒂終也開始明白了⋯。希望這五顆「天神之淚」，能夠讓娜蒂徹底了解「眞愛」不死⋯。









靜寂的山丘

本關是一般模式中的最簡單的一關，對手精靈主的等級和玩家一樣是第一級。不過玩家如果太過輕敵的話，還是有可能會吃敗仗的。

STEP 1

我方最大的優勢，就是臨近地區有許多魔晶石，因此玩家最好在一開始就召喚琦男，準備攻佔魔晶石。

STEP 2



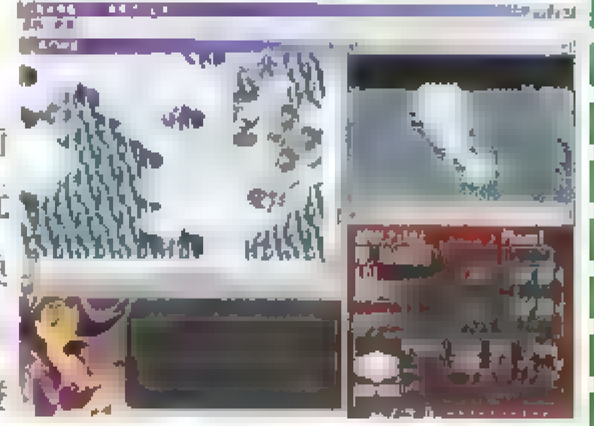
由於敵人也會召喚琦男出來，所以玩家除了讓精靈主往上方搶佔魔晶石外，接下來可以召喚黑皮，用來對付敵人的琦男。雖然敵人可能馬上就會召喚雷居，不過由於它的移動速度很慢，所以玩家還是可以大膽地召喚兩隻黑皮來收拾敵人的琦男。

STEP 3



如果敵人也召喚出黑皮的話，玩家可以在近距離內召喚雷居出來對抗，或者用兩隻黑皮搭配帕朗，用來阻擋敵黑皮的前進。

STEP 4



成功抵擋敵人前鋒部隊的推進後，玩家可以開始大量召喚出琦男，準備對躲在後方的敵人精靈主發動攻擊。由於雷居在陸地上的移動速度很慢，所以玩家可以大膽讓琦男與黑皮組成的聯軍向敵人的精靈主進攻。在我方掌握所有魔晶石的優勢下，要順利取得勝利並不難。

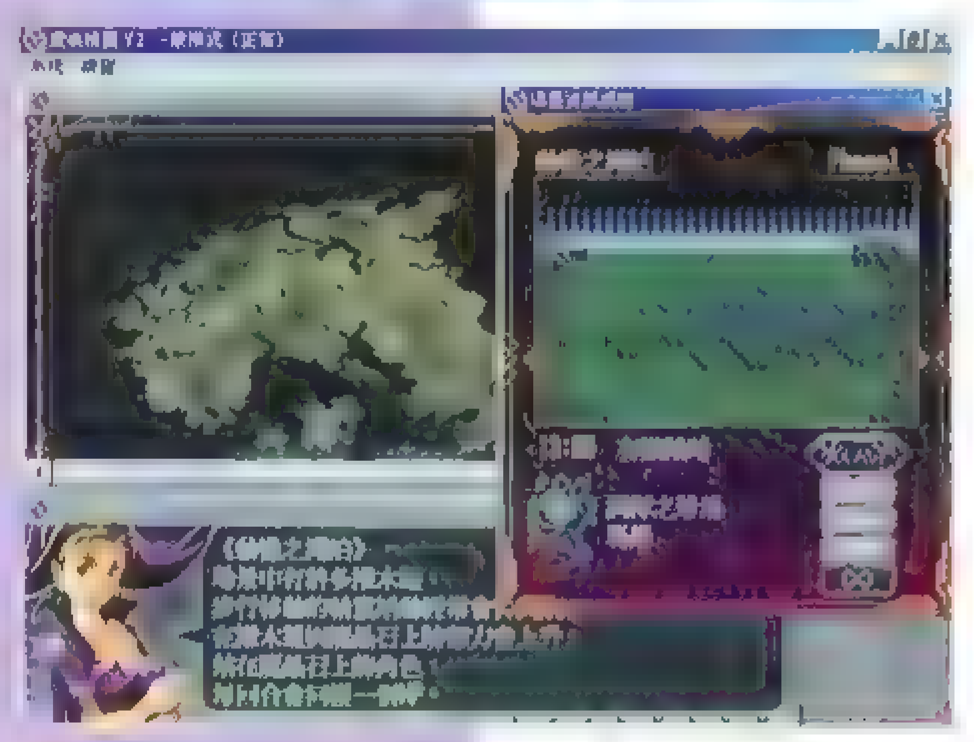


獲勝之後，玩家可以取得能召喚火屬精靈達拉的降魔之數珠。



範例二

動盪之湖泊



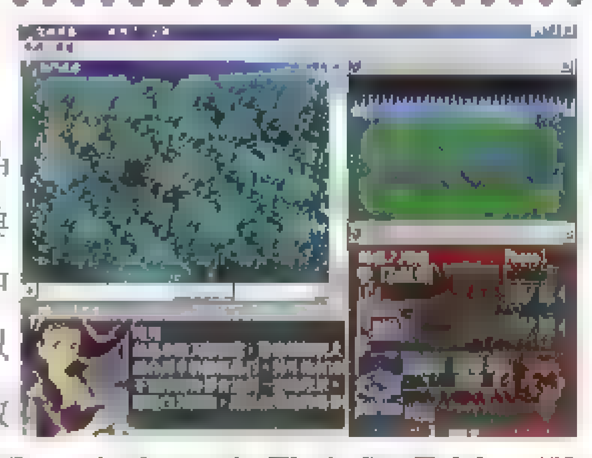
本關也是一般模式中的一關，對手是等級二的巴爾達茲。

STEP 1

我方最大的優勢，就是一開始就佔有四顆魔晶石，而剩下的兩顆魔晶石也在我方的勢力範圍內。因此玩家即使是採取守勢，也可以輕鬆取勝。

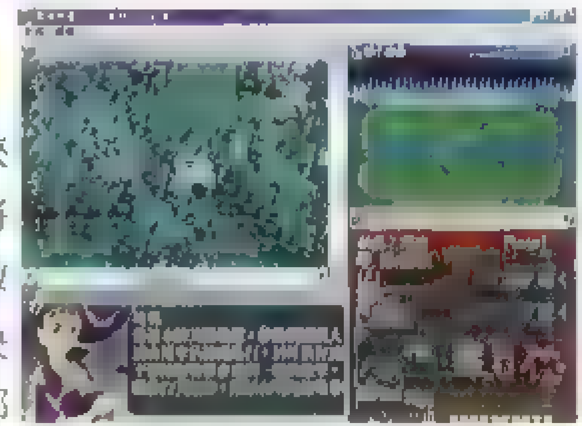
在巴爾達茲行動後，玩家可以馬上召喚琦男出來，準備佔領剩下的兩顆魔晶石。

STEP 2



佔領所有的魔晶石後，玩家可以召喚黑皮，配合琦男將中央地帶封鎖起來，以阻擋敵人的推進。敵人為了對抗我方的精靈，也會召喚黑皮與畱居，不過由於畱居的移動速度較慢，所以黑皮會先殺過來。玩家可以利用ZOC將敵人的黑皮卡在水邊，讓我方的畱居加以攻擊。

STEP 3



利用中央通道狹窄的地形，玩家可以將部隊集結在此，引誘敵人的精靈過來進行決戰。由於我方佔有全部的魔晶石，因此，玩家可以利用MP的差距，針對敵人擁有的精靈，召喚各種相剋的精靈，以屬性與數量的優勢，將敵人的精靈一舉殲滅。

STEP 4

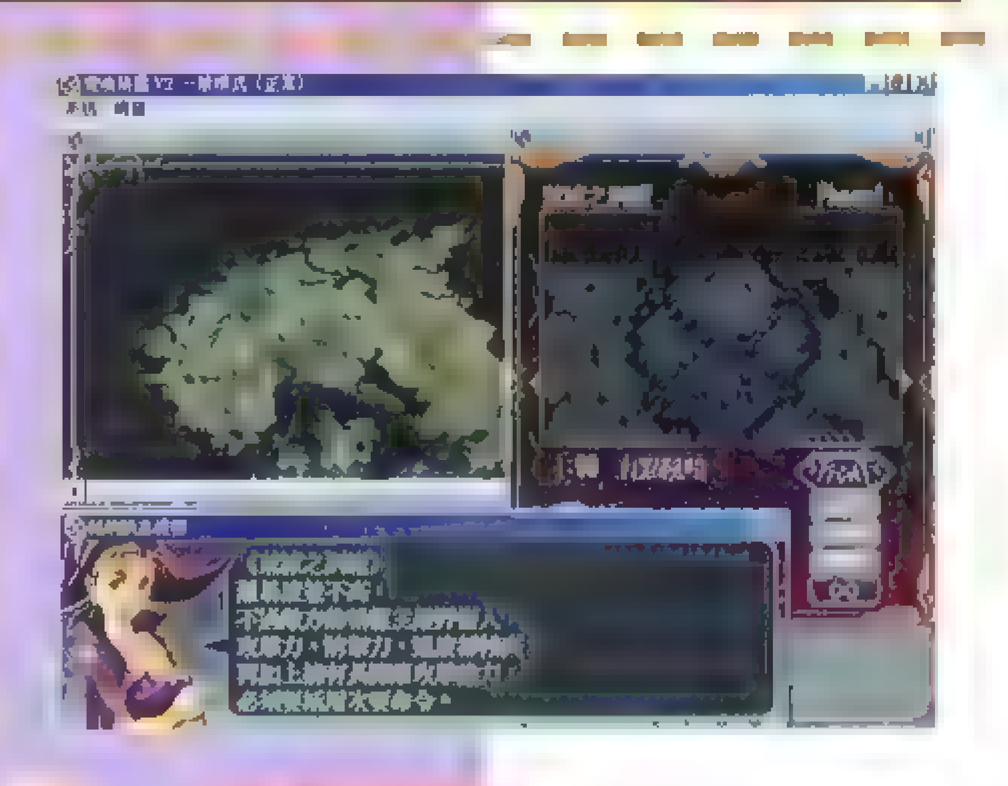


敵人的精靈主在缺乏魔晶石的情況下，要幾個回合才能召喚出一隻精靈，玩家只要將敵人的主力部隊消滅，就可以進行包圍巴爾達茲的行動了。在我方具有數量上的絕對優勢下，要取勝相當地容易。

過關後，玩家會取得能召喚水精靈瑪姆的潤澤之珠。

範例三

荒涼之洞窟



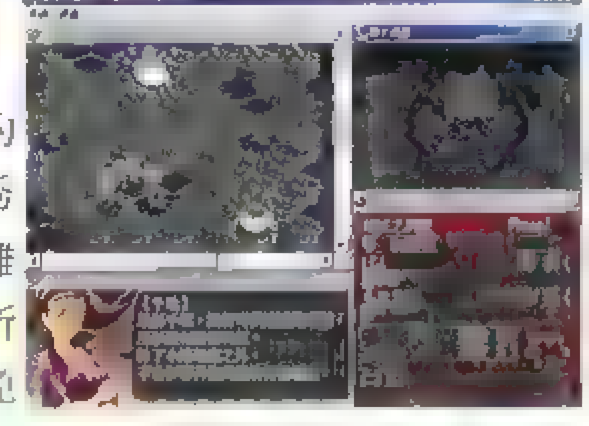
本關的對手是等級三的多拿米斯。他是玩家到目前為止，所遭遇到最強的敵人。雖然他的等級只有三級，但是遠程攻擊射程達四格，而且威力足可對多數的精靈造成六點以上的傷害；而且雖然他的防禦能力看起來不強，但是大多數的精靈都只能對他造成兩點以下的傷害。

STEP 1

本關基本的戰術也是跟前兩關差不多，一開始要先召喚出琦男，用來搶佔魔晶石。至於我方的精靈上，可以一面召喚其他精靈，一面向上方的魔晶石

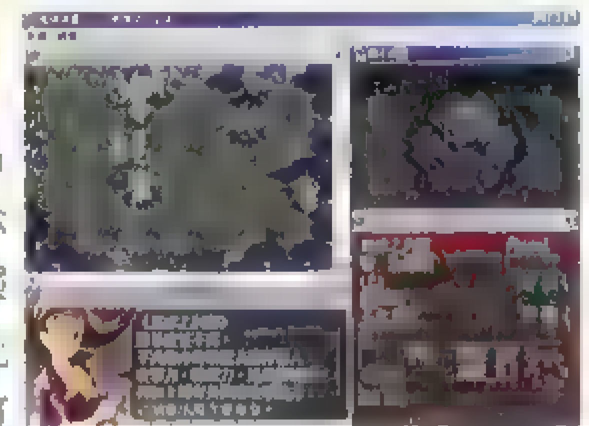
移動。

STEP 2



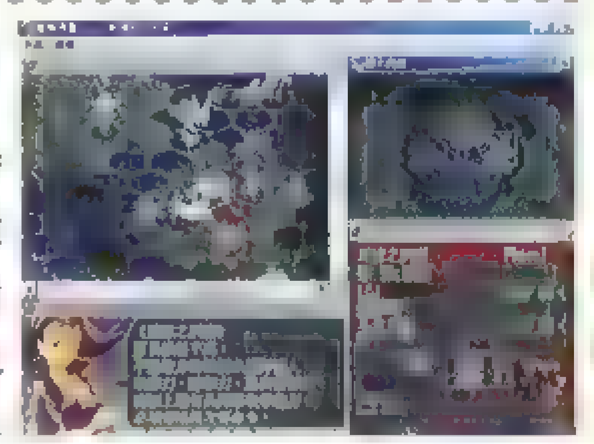
雖然多拿米斯的攻防能力都相當優秀，但是我方佔有距離魔晶石近的優勢，所以玩家只要儘量避免與敵人衝突，努力先將多數的魔晶石拿下，還是大有可為的

STEP 3



在我方攻佔上方的魔晶石之際，多拿米斯與他手下的精靈會逐漸逼近。如果玩家主動進攻的話，可能會被敵人各個擊破；因此，最好的辦法，還是採取守勢，讓精靈們死守在魔晶石上，然後視敵人的行動再加以反擊。由於多拿米斯的一擊可能會對我方精靈王造成七點以上的傷害，如果敵人的琦男再補上了一記，我方可能在兵力佔優勢的情況下，卻因為精靈王陣亡，而前功盡棄。所以，玩家一定要讓精靈王遠離戰場，躲在地圖的上方。

STEP 4



在我方精靈固守魔晶石的情況下，敵人與我方MP的差距會逐步拉大。這時，玩家就可以開始大量生產黑皮與帕朗，準備對多拿米斯展開包圍。多拿米斯的防禦能力非常優秀，所以玩家最好先累積大量的兵力，善用ZOC將他困住，以黑皮與帕朗來進行肉搏戰，琦男則在外圍用法術助攻

過關之後，玩家可以得到能召喚地屬精靈艾菲的勝利的頭巾。

範例四

治療大地者



本關的對手是等級四的夏爾卡&比革，我方佔有地形上的優勢。

STEP 1



開始玩家還是應該先召喚琦男，用來佔領左下方的魔晶石，上方的魔晶石則交由精靈王佔領。

STEP 2



由於敵人的手腳很快，馬上就會向中央的魔晶石推進，因此，當琦男攻佔左下方的魔晶石後，應該先觀望敵人的行動。如果敵人派黑皮向左下方的魔晶石推進，那麼玩家可以先將琦男撤回，準備在地圖的中央地帶與敵人決戰。如果敵人的精靈是選擇直接向中央進行突破，那麼玩家正好可以利用地形上的優勢，將來犯的敵人消滅。

STEP 3



當玩家消滅過度深入的敵人精靈後，可以在我方精靈的掩護下，讓精靈王慢慢往下移動，以縮短援軍與前鋒部隊的距離。由於敵人兵員的補給線通常拉得比較長，玩家如果善用地形上的優勢，將敵人的精靈逐步引誘過來殲滅，將可以有效削弱敵人的戰力

STEP 4



在我方擁有魔晶石數量的優勢下，玩家可以用消耗戰的方式，逐步減少

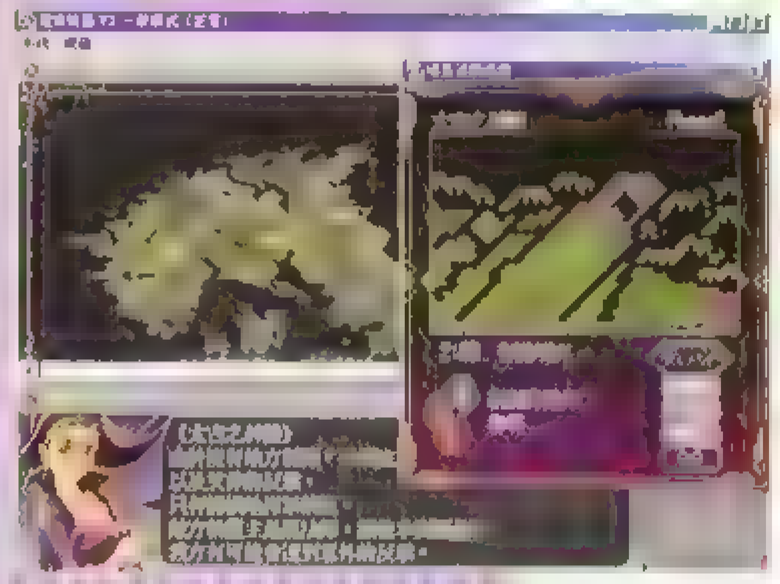


敵人的精靈數量，並壓縮他們的活動空間。當我方具有壓倒性的兵力優勢後，玩家就可以縮小包圍圈，將敵人的精靈主擊倒了。夏爾卡&比革似乎對琦男的近身攻擊沒有抵抗力，玩家如果想奇襲的話，派一隻琦男對他進行肉搏戰，倒是滿不錯的選擇。

過關之後，玩家可以獲得讓精靈主能施展法術布雷斯的賜福之琵琶。



太古之神殿



本關的敵人是等級六的魔法師歐爾莫斯．裴雷，他佔有地形上的優勢，我方則距離魔晶石較近。

STEP 1

一開始，當然還是先召喚速度較快的琦男

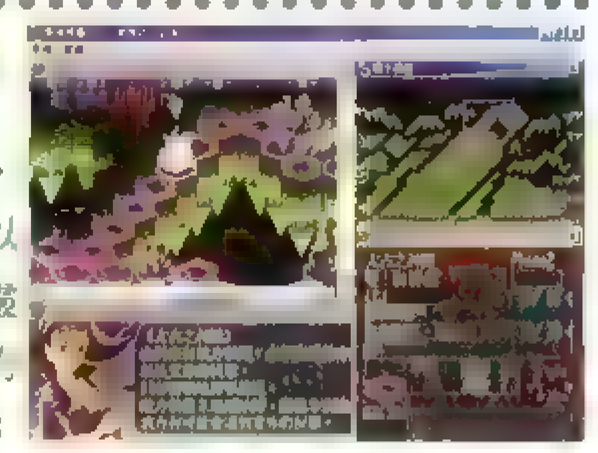
STEP 2



由於敵人位於高處，攻擊與移動都相當便利，所以玩家要先視敵人召喚的精靈種類與移動的方向，然後召喚對映的精靈加以攔截。

在阻止敵人的推進後，接下來別忘了召喚一隻雷居，攻佔後方水中的魔晶石，以增加我方精靈主的MP。

STEP 3



由於歐爾莫斯．裴雷躲在高處，所以他所召喚出來的精靈都只能從兩條狹窄的通道向下發動攻勢；玩家只要能夠成功扼住這兩個隘口，就可以有效將敵人壓縮在地圖的上方了。在向上推進的過程中，玩家可以讓黑皮與帕朗擔任先鋒，琦男則在後面放冷箭。

STEP 4



當玩家的精靈推進到高地的頂端時，應該先努力將敵人的精靈主揪起來。歐爾莫斯．裴雷的魔力不弱，可以一直召喚出精靈，但是近戰的防禦力非常弱，所以玩家可以先用肉搏戰將他除去，省下和其他精靈交戰的時間。

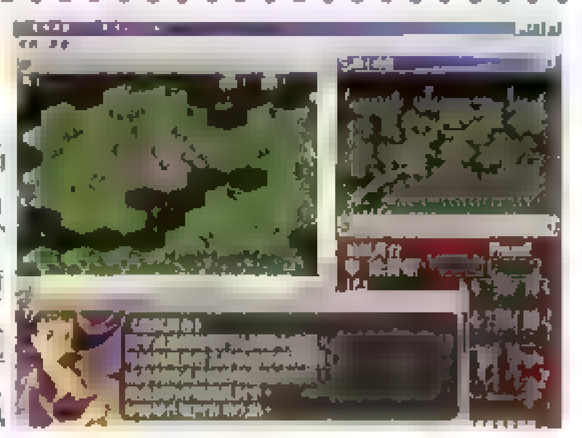
範例六

旋風峽谷



本關的敵人是等級五的疾風，由於他的速度很快，而且具備遠程的攻擊能力，所以玩家要取勝並不容易。

STEP 1



本關的地形有點類似數字8放平，所以只要能夠掌握中央通道的人，就等於掌握了通往勝利之路。由於疾風的速度很快，所以本關並不適合由我方主動出擊；玩家最好還是以靜制動，針對敵人的行動加以反制比較有利。

在一開始要召喚的精靈方面，玩家可以視疾風召喚的精靈來應變。如果他先召喚地系精靈，那麼玩家可以大膽地召喚琦男；否則還是先召喚黑皮好了。如果我方的精靈主比疾風還要早行動，玩家還

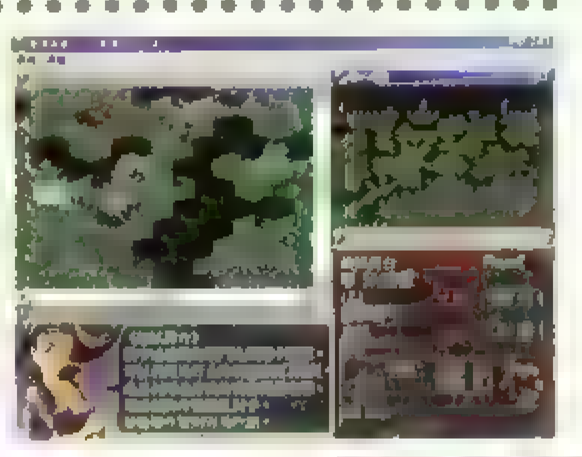
是先召喚黑皮比較穩健。

STEP 2



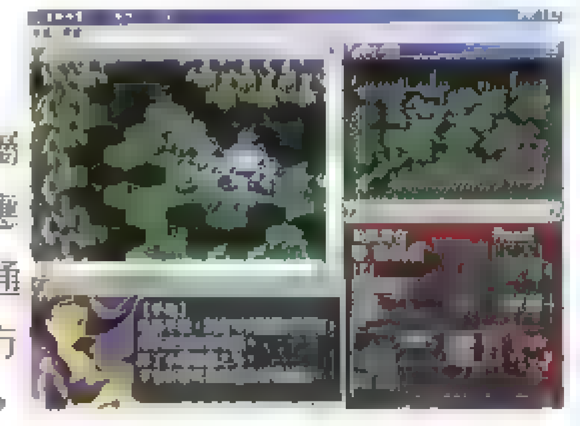
由於本關有強力的火精靈一達拉加入戰局，對琦男構成了相當大的威脅，所以玩家應該以黑皮與帕朗做爲早期的戰鬥主力。玩家如果善用ZOC的話，可以先將敵人卡在通道的一端；然後我方的精靈主則可以躲向另一個的通道，並召喚其他的精靈，從敵人的後方進到佔領魔晶石。

STEP 3



在水屬精靈移動力緩慢的情況下，玩家應該以火屬精靈與地屬精靈和敵人決戰。至於琦男的話，玩家可以讓他們躲到地形屏障的後方，伺機對敵人進行遠程的魔法攻擊。

STEP 4



只要善用精靈間屬性的生剋關係，玩家應該可以將敵人壅塞在通道中，接下來只要我方掌握了多數的魔晶石，就可以不斷召喚精靈，以數量上的優勢，有效壓縮敵人的活動空間，進而將疾風打倒。



過關之後，玩家可以獲得能召喚天屬精靈佩里特的甦醒之羽。

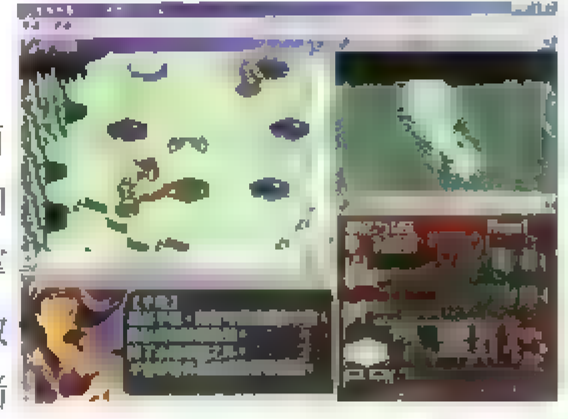
範例七

孤獨之峭壁



本關的對手是等級七的吟唱詩人利爾菲。

STEP 1



敵人一開始就佔有地形上極大的優勢，如果玩家的精靈主沒有掌握好距離，可能會被敵人的艾菲從高處用弓箭重創。因此，玩家最好先讓精靈主躲在地圖的下方，並將琦男給召喚出來。

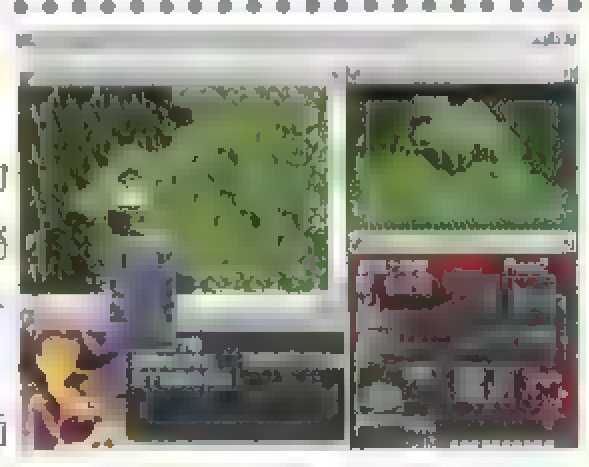
STEP 2



由於利爾菲非常執著於地形上的優勢，所以並不會主動離開峭壁，而會不斷在上面召喚艾菲，希望用他的遠程攻擊力來重創我方。玩家應該善用次要命令來偵察艾菲的影響範圍，藉以保護精靈主的安全。

在仰攻的情況下，玩家不論以火屬精靈或地屬精靈攻堅，都討不到任何便宜；因此，在召喚的精靈方面，應該全部以琦男爲主。不過雖然他是以飛行的方式移動，但是如果停留在沼澤的地形上，仍然是會受到傷害的！這一點玩家千萬要小心。

STEP 3



利爾菲所召喚的精靈大多數是以地屬精靈和火屬精靈爲主，必須要沿著階梯才能向我方推進。然而只要玩家召喚了四、五隻的琦男，就可以不受地形限制，隨時向敵人襲擊。爲了抵擋我方的琦男，利爾菲會召喚黑皮出來；玩家可以採用調虎離山的策略，派一隻琦男將黑皮引開，讓其他的琦男可以趁機接近敵人的精靈主。或者，玩家也可以將琦男聚集在貼近峭壁邊緣的方格，以躲開黑皮的攻擊。



STEP 4

當玩家的琦男累積到四隻以上時，接下來就要設法接近敵人的精靈主了。由於峭壁對於琦男來說，是

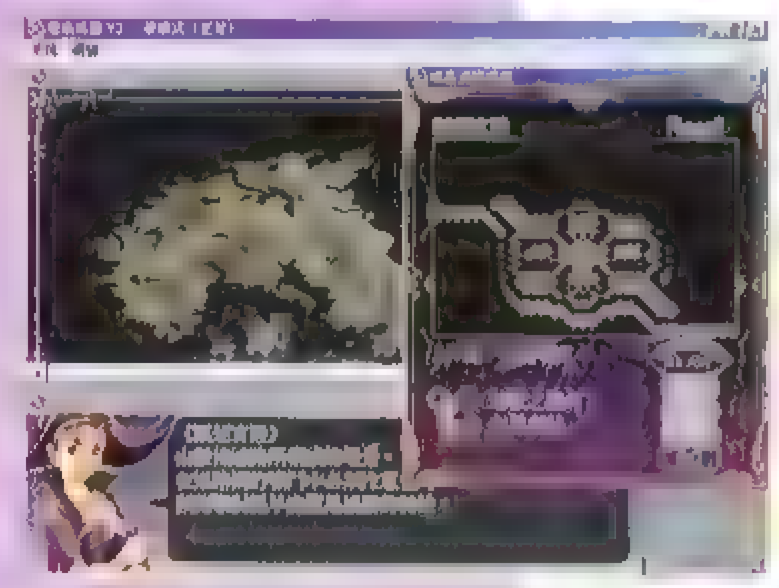


躲避火屬精靈攻擊的絕佳掩護，所以玩家可以找個適當的機會，對敵人的精靈主發動奇襲。利爾菲對魔法的抵抗力似乎不強，所以玩家只要派兩隻琦男從背面用魔法攻擊，應該就可以打倒他了。

過關後，玩家可以取得能召喚水屬精靈贊米魯的浮冰之鰭。



冥想宮殿

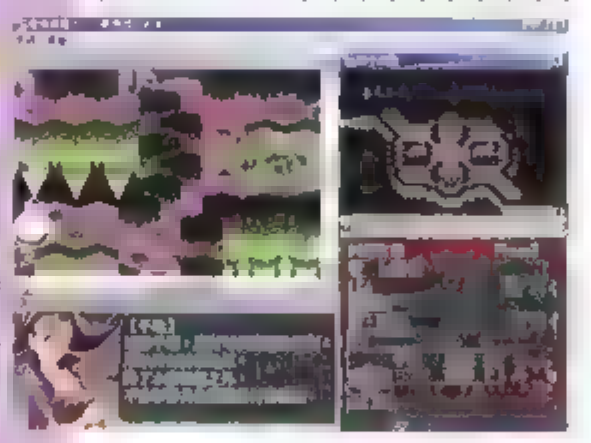


本關的敵人是等級九的謬．凱因

STEP 1

本關的地形充滿了許多隘口，不過對會運用戰術的玩家來說，卻是一個好機會。雖然有某些魔晶石位於水中，不過只要用[illegible]就可以佔領這些魔晶石，所以玩家不需要再去召喚移動力不高的水屬精靈。

STEP 2



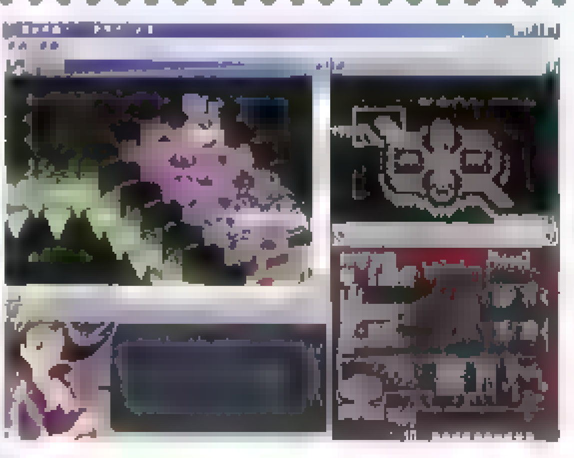
謬．凱因在召喚出精靈後，會開始向中央地帶移動。此時，玩家應該先視他所召喚出的精靈屬性，召喚相剋的精靈出來；然後再大膽向前推進，將敵人阻擋在中央地帶前方的隘口。由於我方腹地的魔晶石數量相當多，一旦敵人的攻勢受阻，玩家就可以有較充裕的時間，慢慢將魔晶石攻佔。

STEP 3



在中央地帶的通道受阻後，敵人可能會從上方繞行。玩家可以讓精靈主一面佔領該處的魔晶石，一面召喚精靈出來。只要玩家可以將上方通道的敵人消滅，就可以讓我方的部隊從該處入侵，對敵人形成兩面包夾的情勢。

STEP 4



在我方握有多數魔晶石的優勢下，玩家可以不斷地召喚出精靈，並逐步將謬．凱因向上方逼。一旦他的活動空間縮小，玩家就可以來個甕中捉鱉了！

過關之後，玩家可以得到能召喚強力火精靈布甲克絲的幼獸之號角。

範例九

尋夢人

接下來要介紹的是進階模式中的第一關。在這種模式下，不論敵我，都可以使用全部的魔法、召喚全部的精靈，所以戰術的推演上也就更需小心了。本關對手是美蒂斯。她的魔法能力不錯，但是防禦力並不強。



STEP 1

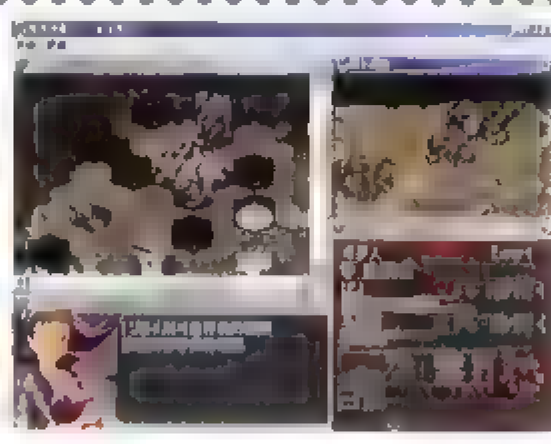
玩家一開始應開先召喚廉價的大精靈（例如琦男）用來搶佔魔晶石。不過由於美蒂斯會很快就召喚強力的精靈，為了避免我方居於劣勢，玩家不妨視她召喚的精靈種類，召喚相剋的強力精靈出來對抗。

STEP 2



敵我雙方在陸地上所能攻佔的魔晶石數量相差不多，所以兩側水中的三個魔晶石，就成了兵家必爭之地了。為了節省MP，玩家可以先召喚甫居進行佔領魔晶石的任務，如果美蒂斯派出了基諾來搶奪魔晶石，玩家可以再召喚出艾非來保護甫居。

STEP 3



美蒂斯召喚天屬精靈的比例相當高，所以玩家不妨召喚葛里翁出來對抗。如果MP足夠的話，召喚大屬精靈中的雷葛那出來，對於掌控戰局將會有不小的助益。不過玩家要注意一點，就是精靈能力的強弱並不是絕對的，仍然還是得注意彼此之間的生剋關係。由於戰鬥間無法存檔，所以玩家在發動攻擊之前，最好還是先參照手冊上的攻擊受損表，以免白白浪費的攻擊的回合。

STEP 4



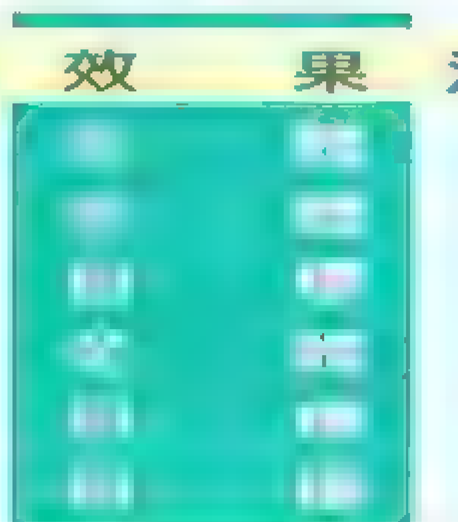
MP是決定勝負的重要關鍵，玩家最好的策略就是穩紮穩打，先將敵人的精靈牽制在前線，以便我方較弱的精靈進行奪取魔晶石的行動。等到我方擁有的魔晶石的數量佔有優勢後，玩家就可以開始派具有飛行能力的精靈開始對美蒂斯發動襲擊。不過由於敵人的精靈數量也不在少數，所以玩家最好也召喚達卡與賽那斯之類行動力不高，但是攻擊力出色的精靈，對美蒂斯進行包夾。

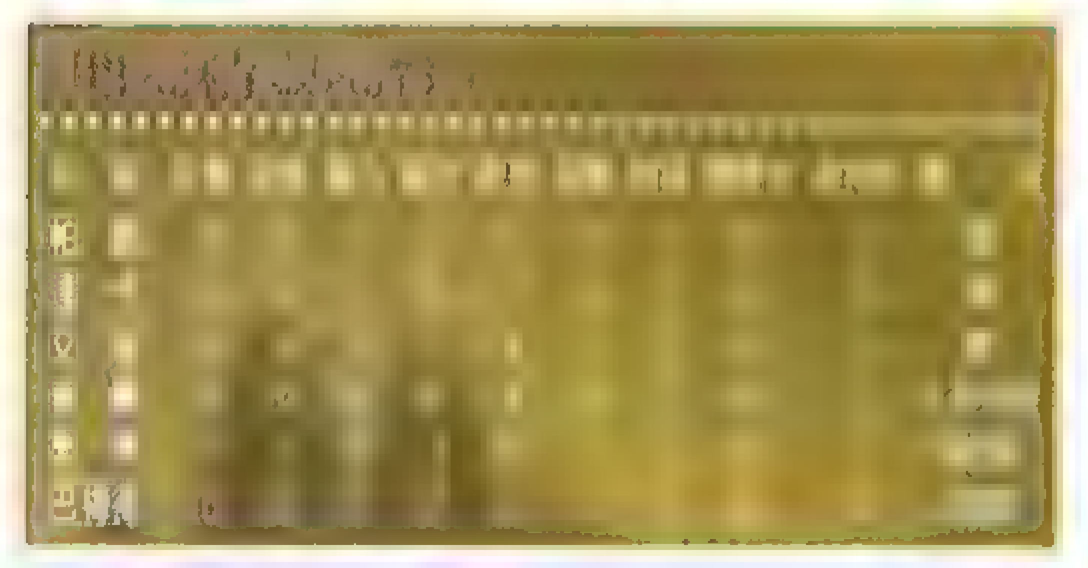
魔法暨兵種表

主要魔法表

名稱	種類	射程	效果	消耗MP
漲潮魔法	[illegible]	0	[illegible]	32
退潮魔法	[illegible]	0	[illegible]	32
瓦尼許	[illegible]	3	[illegible]	26
布雷斯	[illegible]	0	[illegible]	12
梅迪克	[illegible]	3	[illegible]	8
甘居雷特	[illegible]	3	[illegible]	34









水屬精靈屬性表

名稱	攻擊	防禦	魔力	魔防	速度	移動	射程	召喚MP	維持MP	弱	去
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

天屬精靈屬性表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]





江南才子
唐伯虎

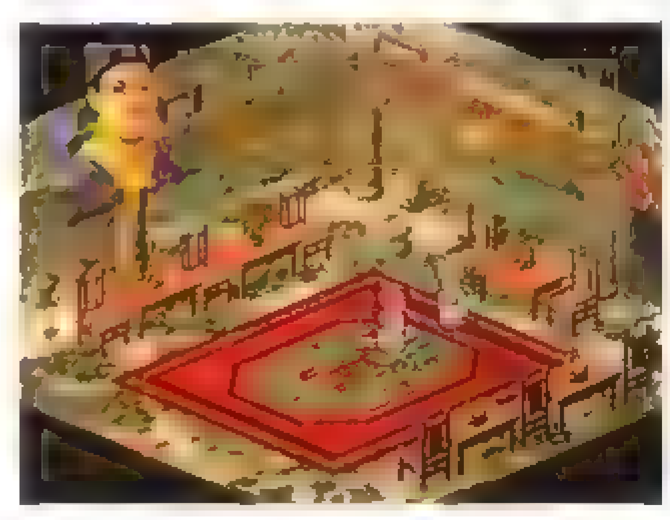
這一天，唐伯虎母親又在替兒子的未來前途擔心著，唐伯虎免不了又得面對母親一陣嘮叨般的關心話語。不過就在這個時候，祝枝山的到訪打斷了母子的談話。祝枝山告訴唐伯虎，最近醉仙樓出現一位畫家，而且手法頗有狂士之風，於是兩人一起前往一看。祝枝山所言果然不假，加上張夢晉與唐伯虎一拍即合，三人馬上當場就痛飲起來。



不料三人在喝下仙人醉之後，個個倒桌不起不醒人事，等到唐伯虎醒來的時候，已經處在後院待醒樓當中，等到三人交談之後，才曉得這下子糗大了，因為三人都以為對方要付酒錢，於是就只有繼續裝醉，不過最後還是被掌櫃識破，為了抵消酒錢，張夢晉就將先前畫好的那幅畫送給掌櫃，掌櫃看見有張夢晉題字之後如獲珍寶，三人也就得以平安離開。

回到了唐伯虎府之後，張夢晉告訴兩人關於八美圖的傳說，而且相傳八美身上有著富可敵國的寶物，唐伯虎聽到之後非常感興趣，直說自己要扛下這個重責大任。雖然兩人對於唐伯虎此舉皆不甚看好，不過張夢晉還是告訴唐伯虎，假如有需要幫忙的地方，可以到他家找他。

送走了祝枝山與張夢晉之後，唐伯虎馬上就到張夢晉家中拜訪，為了要能夠分辨出八位美女，張夢晉交給唐伯虎一張空白的八美圖，只要八美之一願意委身於他，就會在畫上出現該位美女的容貌。



唐伯虎回到家中之後，突然冒出一位面貌極為抱歉的女子，向唐慶留下愛慕之語後就逕自離去。看到此情景的唐伯虎突然心生一

計，要求唐慶幫他弄來巧扮女子所需要的各式裝備，而唐慶在自我犧牲之後，果然幫公子找來了全部的物品。

（筆者註解：在進行底下的劇情之前，建議玩家先至小學府與木拳頭打練等級一番，至少也要通過小學府的所有考驗，要不然就無法繼續下面的劇情發展。另外，玩家也可以先行自其他場景好好地搜刮物品一番，如此一來也會有助於部分劇情的發展，省掉許多不必要的尋找過程。）

第一回：巧扮女婢入陸府

唐伯虎來到了醉歡樓當中，聽到花影枝優美的歌聲之後，便前請她教自己如何以女聲說話，天生異稟的唐伯虎很快就學會。換上女裝之後，唐伯虎向陸翰林府守衛編了一個極為淒涼的故事，以便得以混進府中應徵女婢的職務。老夫人見到了唐伯虎之後，告訴他陸府屬於書香世家，對於女婢有著一定的要求，便要求他畫幅松鶴遐齡圖以便證明自己的文采素養夠高，而唐伯虎當然很輕鬆地通過了這個考驗。



見到了陸昭容之後，她果然對於唐伯虎的文采佩服之致，除了要求兩人結為姊妹之外，更要唐伯虎與她一起睡覺。隔天早上，陸昭容很高興告訴老夫人這個決定，而老夫人再度考驗唐伯虎畫幅瑤池獻瑞圖，唐伯虎當然很輕鬆地又完成這個考驗，老夫人也就很乾脆地答應陸昭容的請求。

隔天，看見陸昭容在房中彈琴，唐伯虎忍不住也小露一手了，當她聽到唐伯虎曲中之意之後，不禁感嘆唐伯虎並非男兒身。就在這個時候，唐伯虎告訴陸昭容事情的真相，陸昭容當然是震驚不已，不過為了證明唐伯虎是否真是真心，她要求他必須完成兩件事，分別是考取解元與要求神算余勝仙進門提親。

來到了試場之後，唐伯虎輕鬆連贏四場，馬上就獲得鄉試的解元頭銜。唐伯虎接著來到神道館，向余勝仙說明來意了之後，他說只要唐伯虎能夠幫他要到祝枝山的字帖，就可以答應他的要求。唐伯虎前往祝枝山府並且說明原因，祝枝山趁機故意刁難唐伯虎，要他拿碧玉珠做為交換。

（筆者註解：在進行底下的劇情之前，別忘了要先通過木拳頭的所有考驗。）

來到了書店之後，唐伯虎碰到了酒乞兒，向他請教丐幫蓮花落的內容，不過酒乞兒卻請唐伯虎以七里香麴酒來交換。根據酒乞兒的情報，唐伯虎前往太白居拜訪不醉翁，並且靠著移賑換穴贏過不醉翁，最後再喝下千日醉。一切沒事之後，不醉翁佩服之餘就將七里香麴酒送給了唐伯虎。從酒乞兒口中得知蓮花落之後，唐伯虎得以進入丐幫與幫主碰面，在說明來意並且贏過幫主之後，幫主大方地將碧玉珠交給唐伯虎。拿到碧玉珠的唐伯虎馬上前往祝枝山處取得字帖，並且順利獲得神算余勝仙的提親幫忙，終於如願將陸昭容娶了回家。



第二回：解弟病癲以身許

（筆者註解：在進行底下的劇情之前，唐伯虎的輕功必須要不低於 70 才能夠上崖。）

才剛剛踏進羅秀英家沒有多久，唐伯虎就被心急如焚的羅母拉進房間，原來她的兒子羅秀賢因為中邪症臥病在床，聽說只有神醫鬼見愁知道醫治方法。聽到羅母這樣說，唐伯虎來到了斗天崖之前，並且使用輕功輕易地上到崖頂，最後順



江南才子唐伯虎偷香寶鑑……

攻略秘笈 Solution

★江南才子唐伯虎★

利地見到了鬼見愁。鬼見愁對於唐伯虎的見義勇為似乎半信半疑，不過還是提出比試以便換取治療方法，唐伯虎獲勝了之後，告訴他這是受到巫術的影響，這個叫做幻界的惡勢力組織根據地，以肉身是無法順利進入的，鬼見愁最後將金蠅鏢交給唐伯虎，要他去請白眉道長尋求協助。

來到了松鶴居之後，僮子在見金蠅鏢之後趕緊入內請白眉道長出來會客，並且詳細說明了來意，白眉道長告訴唐伯虎，必須先取得出魂心法才行，而且將可以打開藏有心法的青玉鑰匙交給他，不過白眉道長還說，出魂心法只是靈動心法的上卷，下卷歸魂心法的鑰匙在師弟白髯道長身上。唐伯虎接著來到逸仙廬拜訪白髯道長，透過傳音得知此事的他，馬上就將另外一把青玉鑰匙交給了唐伯虎。

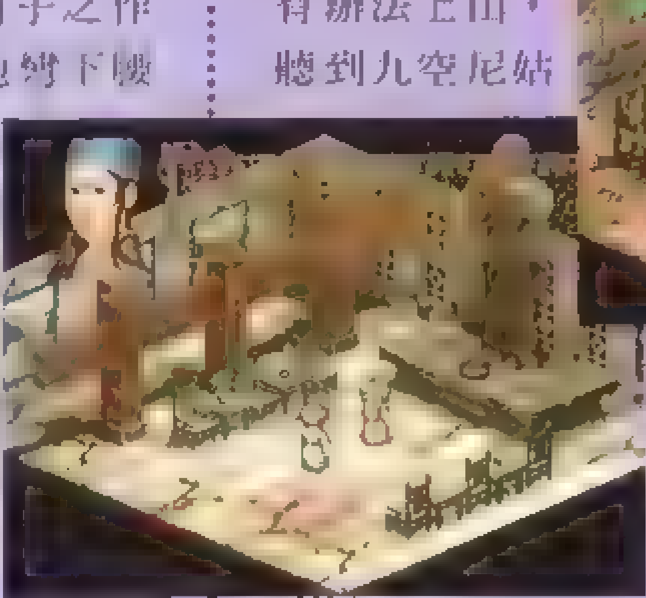
唐伯虎連忙謝過之後，來到了鹿馬洞當中，果然就看見一個寶箱，打開之後，裡頭放的果然就是靈魂出竅與回竅的使用方法。唐伯虎事不宜遲，接著馬不停蹄地利用心法進入了森羅殿當中，並且輕鬆地先將幻令給一一解決掉。但是陰陽判與界王接連出現，與唐伯虎更是引發陣口舌之爭，不過唐伯虎還是順利地將他們給打倒。

回到了羅秀英家之後，羅秀喜果然清醒了過來，聽到唐伯虎治好弟弟的病，羅秀英相當感激唐伯虎的義舉，並且透露她已經研究易卦許久，可是就是無法領悟到金剛易卦的真諦。唐伯虎來到求文居請教向問天，向問天早知他的來意，於是將一把大砍刀交給了唐伯虎，果然就順利地在無相居得到相神莫問天，經過一場激烈的比試之後，莫問天大方地將金剛真經交給了唐伯虎。唐伯虎回到羅家與羅秀英進行對聯研討，並且透過內容暗示彼此的愛意，羅秀英最後給予肯定的答案，不過希望他能夠請到程敏政擔任主婚人。

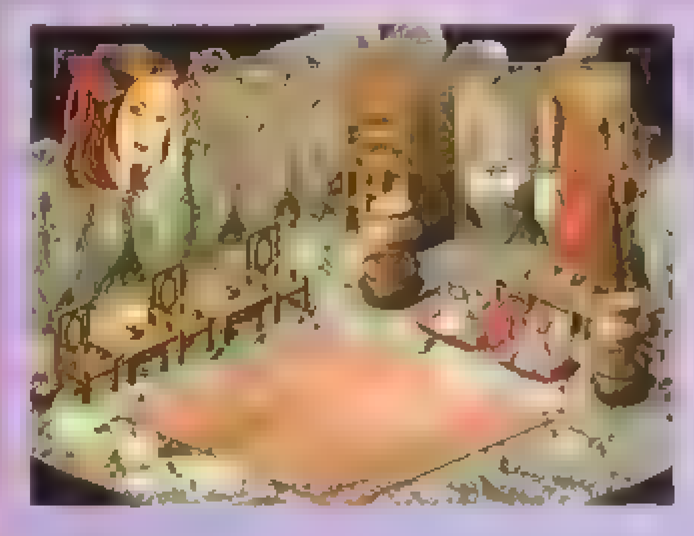
在向程敏政府守衛說明身份之後，唐伯虎順利地見到了程敏政，不過程敏政卻希望能夠以文徵明的畫來當做對他的謝禮。來到文徵明府之後，文徵明趁機向唐伯虎要求以辛意帖來進行交換，唐伯虎就只有將在霧中洞找到的辛意帖交給他，以便順利取得文徵明了稿。經過一番折磨之後，唐伯虎總算請到程敏政替他與羅秀英的婚禮證婚，一度娶得美人歸。

第三回：重入紅塵為君傾

唐伯虎才一進入妙空寺，九性尼姑就發現其全身散發佛光，原來這是他在萬賢樓當中找到的舍利子之作用，不過接著她卻痛苦地彎下腰來。在唐伯虎的進一步追問之下，得知原來九性尼姑在打坐的過程當中走岔經脈，必須要靠著太陰圓缺術才能夠徹底根治。就在這個時候，九性尼姑的師妹九空尼姑帶著失望的神情走了進來，她說她因為功力不夠沒有辦法上山，聽到九空尼姑這麼說，唐伯虎決定親自走一趟麒麟山。



來到了麒麟山上之後，唐伯虎順利地見到了雲中



仙，不過他似乎有著過言即忘的毛病，即使如此，唐伯虎還是耐心地向他說明來意，雲中仙表示想要學會太陰倒缺術的話，必須要先學會霓裳羽衣曲才行，然後再由音神繞指柔演奏以便將武功打入其任督二脈，但是想要找到繞指柔的話，要先見到樂神太譜眞才行。

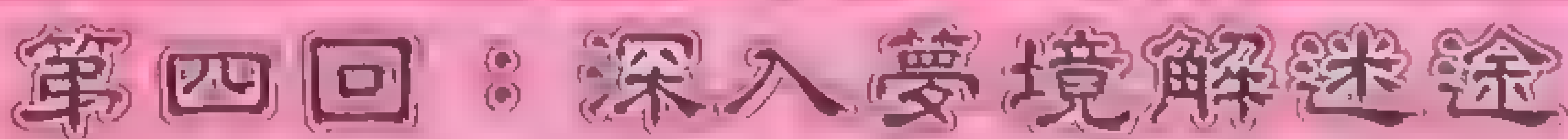
唐伯虎進入五音居之後，唱出雲中仙剛剛教他的騎雲歌，樂神太譜眞果然出現在眼前。原來霓裳羽衣曲就是當初讓唐明皇差點失去江山的名曲，不過聽說此曲後兩個音節早已失傳，但是太譜眞以他的功力應該可以補全。根據太譜眞的情報，唐伯虎來到了黑水洞當中，果然就在裡頭找到了霓裳羽衣曲，並且趕快將它交給了太譜眞。十天之後，太譜眞終於將曲子完成，並且請唐伯虎一起前往繞樑居。



來到了繞樑居之後，唐伯虎靜靜地欣賞著霓裳羽衣曲，並且赫然發現兩位前輩在瞬間一下子變老許多，原來這就是霓裳羽衣曲的後遺症之一，唐伯虎對此實在是覺得有些內疚。唐伯虎再度與雲中仙碰面，不過雲中仙發現其身因為霓裳羽衣曲的影響而氣結，為此，唐伯虎來到百道居拜訪無道子。無道子告訴唐伯虎，想要學會神游太虛的話，必須要找到冰坎火離珠才行，否則其經脈將會無法承受。

根據無道子的情報，唐伯虎來到了千談樓之中，子棋雙怪果然正在進行激烈的棋戰，告知來意了之後，子棋雙怪希望唐伯虎能夠幫他們破解子棋譜，並且將手中的大將軍交給他。唐伯虎依照子棋雙怪所言來到了霧中洞，果然靠著大將軍進入了洞穴之中，並且在牆上看到了破解子棋譜的方法。回到千談樓之後，子棋雙怪終於領悟出想要破解子棋譜，一定要置死地而後生才行，所以就相當高興地將冰坎火離珠送給唐伯虎。

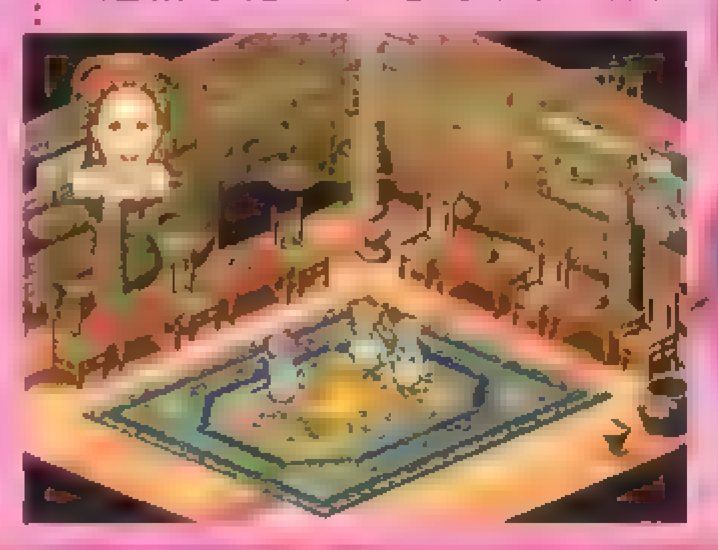
唐伯虎先是回到百道居與無道子學習神游太虛，接著又來到麒麟山上與雲中仙碰面，並且對於唐伯虎的超人耐心感到欽佩不已，最後總算順利地學到了太陰倒缺術，唐伯虎趕緊回到妙空寺，果然順利地將九性尼姑的氣息給恢復正常。趁著九性尼姑離開的片刻，唐伯虎向九空尼姑詢問其出家緣由，並且透露願意照顧她一輩子。聽到唐伯虎這麼說，九空尼姑進入寺內請神尼菩提子出來，在經過一場比試之後，菩提子折服於唐伯虎比試之間的分寸拿捏得當，於是就答應將九空尼姑的終身交於其身。

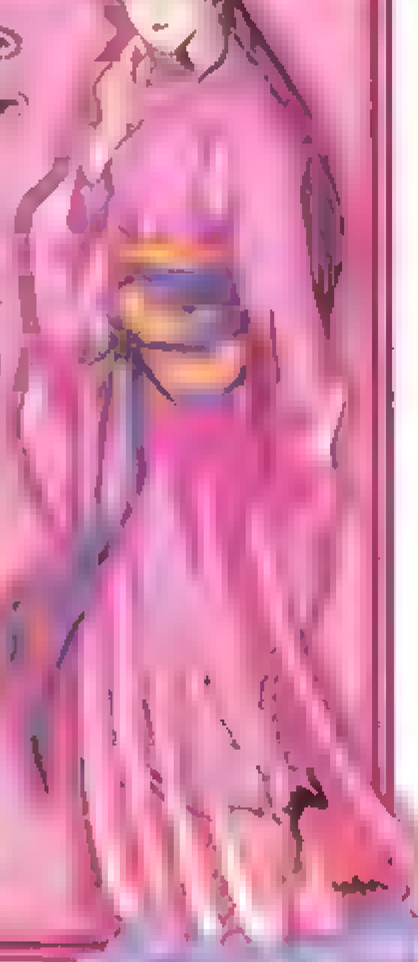


第四回：深入夢境解迷途

唐伯虎來到萬豔樓之後，適時地解救了李鳳姑，並且告訴他因為目睹謝天香被惡徒暗中施法，她才會遭到惡人的追殺想要殺人滅口，李鳳姑臨走之前，並且將剛剛惡徒掉落的意順珠送給了唐伯虎。唐伯虎接著前往謝天香府拜訪，親眼看到謝天香古怪的行為，向謝員外說明來意之後，謝員外答應只要能夠治好謝天香，就會將女兒許配給他。

唐伯虎來到了黑水洞並且使用意順珠之後，在地上找到了御夢心經，使用之後的他進入夢境，並且與夢中人碰面，向夢中人說明來意之後，得知要解除虛夢術一定要找到醒夢丹才行。耶魯齊正在仙樂居中尋歡，在唐伯虎說明來意之後，耶魯齊英雄惜英雄，大方地將不夜丹送給了他。在通過不夜兵衛的





攻略秘笈 Solution

★江南才子唐伯虎★

挑戰之後，唐伯虎見到了不夜城主與少城主，城主對於其來訪早已認命中註定，於是告訴唐伯虎只要能夠打敗不夜城四大護城主，就自然會將醒夢丹交給他，而唐伯虎也順利地通過了這個考驗。

回到了黑水洞之後，唐伯虎再度進入夢中與夢中人碰面，夢中人在教導口訣之後，就因為夢醒丹的威力而消失眼前。唐伯虎來到大道觀並且先將陰陽怪打敗之後，大道貫主化身為假太上老君出現，惹得唐伯虎更是生氣萬分，一下子就將對手徹底打敗，並且順利取得人丹。唐伯虎前往謝天香府，由於人丹的力量使得謝天香完全恢復正常，不過天不從人願，謝天香中了傳說當中的情鎖，必須要使用解情酒來化解才行。唐伯虎聞言於是拿出身上的解情酒，將謝天香身上的情鎖給化解掉，最後終於順利娶到了謝天香。



第五回：二度扮女擄女心

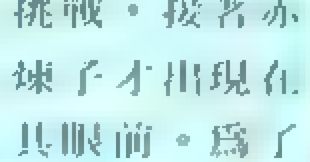
唐伯虎再度以女裝的面貌混入戲鳳居，沒有想到卻被馬文彬看上並且帶回家中，幸好其妹馬鳴鳳適時地加以解救。在馬鳴鳳的堅持之下，唐伯虎只得與她一起同床而眠，這回隔天就被馬鳴鳳發現到男身的身份，並且馬上向唐伯虎挑戰。雖然馬鳴鳳相當佩服唐伯虎的實力，不過她還是有點半信半疑，直要他前往火雲山與赤煉子碰面。



唐伯虎來到韓噬學舍之後，發現惡人將所有舍生全部抓走，只有噬乞兒僥倖逃過一劫。為了查明事情的真相，唐伯虎依照大嬸所言來到了萬獸谷當中，並且順利地將守衛與玄陰長老給打敗，長老離去之前還揚言，萬獸封字鎖只有失蹤十多年神鎖十步開會開而已。進入萬獸谷地牢當中之後，得知被關的這名小女孩就是噬乞兒的姐姐，而且噬乞兒知道這些惡人的秘密。

在十方客棧當中，唐伯虎碰到一位醉鬼，口中直嚷著想要喝十步鎖喉酒，唐伯虎於是將身上的酒送給他，醉鬼於是便透露出他的真實身份，原來他就是神鎖十步開。為了報答唐伯虎的美酒之恩，十步開於是將解開萬獸封字鎖的咒語教給他。有了咒語之後，果然順利地將噬乞兒的姐姐救出，不過這個時候教主卻突然出現在眼前，可是唐伯虎還是馬上加以擊退。

回到了韓噬學舍之後，透過噬乞兒姐姐的溝通之後，得知冰極峰的入口就在萬獸谷的地牢當中，並且將可以看到入口的破空珠送給了唐伯虎。進入冰極峰之後，果真如噬乞兒所言有著怪物看守，不過唐伯虎還是將其打敗，並且從寶箱當中學得了玄冰掌法。來到火雲山之後，唐伯虎先是接受了弟子的挑戰，接著赤煉子才出現在其眼前。為了證明自己的身份，唐伯虎於是與赤煉子與羽仙子比試一番，在順利地通過考驗之後，唐伯虎終於將馬鳴鳳迎娶進門。



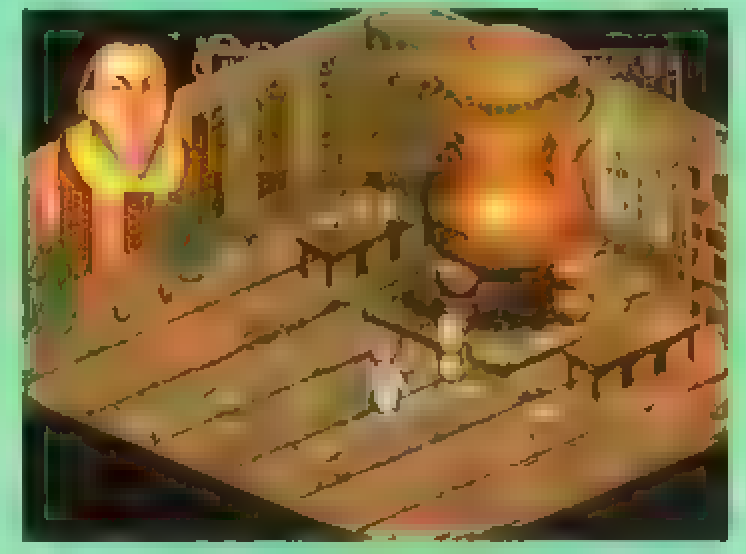




第六回：賣藝為父真親情

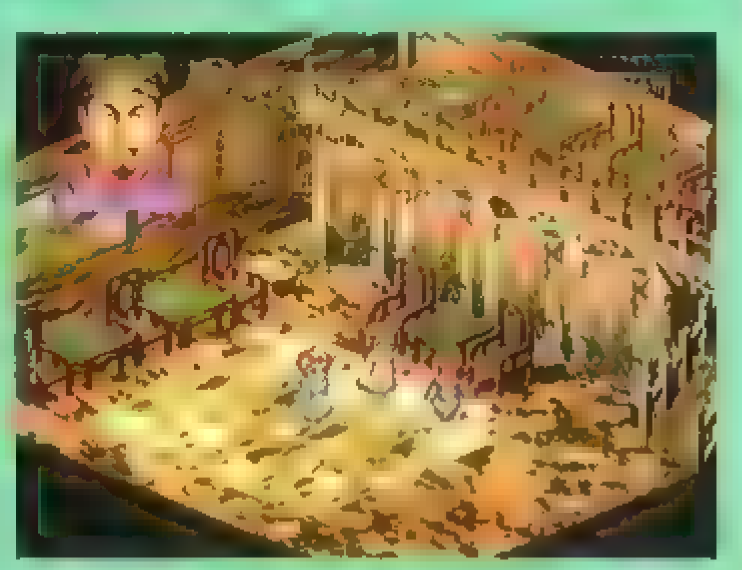
在百花居之中，唐伯虎無意間結識賣藝不賣身的李傳紅，在經過激烈的比試之後，唐伯虎方才透露出真實身份。原來李傳紅爲了償還父親的賭債，才不得不來到此地，爲了解救心儀的美人，唐伯虎決定不但要替她贖身，而且還要想辦法戒掉其父的賭性。

來到李傳紅家中之後，從李大娘口中得知其父原本苦於研究仿金之法，卻中了朋友的計謀沉迷於賭博當中。爲了想辦法親近丹癡杜少白，唐伯虎將手上的冰糖葫蘆送給澄心堂的小寶，總算是順利地在紫丹居見到杜少白本人。唐伯虎在說明了來意之後，杜少白表示想要完成仿金之術，必須要找到神鑄爐、黃龍銅與百煉砂這三樣寶物。



根據杜少白的情報，唐伯虎來到百煉居與爐神鐵爐真碰面，在耗損掉自身些許內力之後，鐵爐真靠著唐伯虎的鮮血將神鑄爐順利地鑄造了出來。唐伯虎接著來到鐵漢居與李延璧碰面，李延璧要求唐伯虎幫他找回傳家之寶玉枇杷，目前落在化筆翁的手中。唐伯虎聽到此言，趕緊來到了顏柳居當中，經過一場比試之後，化筆翁提出以宋徽宗瘦金體真蹟做爲交換的條件。唐伯虎於是取出先前在戲鳳居找到的瘦金體真蹟，順利地將玉枇杷弄到手。

回到鐵漢居之後，唐伯虎因此從李延璧手中獲得了黃龍銅，不過他亦告知想要找到百煉砂的話，就得到酒品居詢問劉延良才行。來到了酒品居之後，唐伯虎陸續滿足了劉延良想要品嘗春風醉與醉太白的要求，相當順利地將百煉砂給尋獲。聽到三樣寶物到手的消息，杜少白很快地就將仿金之法研究成功，現在剩下的問題就是要解決李老爹堅強的賭性。



唐伯虎接著在千賭莊視破莊家的手法，莊家驚訝之餘使得他此而得以見到賭神勝三元，並且答應合力安排一場假賭局，不過爲此唐伯虎必須要以鵝血玉做爲交換才行。來到了千千居並且打贏了賈亦真之後，唐伯虎順利地拿到了鵝血玉，於是勝三元積極地安排這場騙局。在開始賭局之前，勝三元要求李老爹必須答應一件事，點頭之後的李老爹當然是輸掉這場賭局，唐伯虎這個時候出來向李老爹說明十賭九詐的道理，並且要求將他的女兒李傳紅嫁給他。回到李傳紅家中之後，唐伯虎更是將仿金之法教授於他，聽得李老爹是感激不已。

回到百花居之後，唐伯虎以十萬兩替李傳紅贖身，並且送給老鴇一幅對聯。就在唐伯虎與李傳紅碰面的同時，卻殺出歐心虎這個程咬金出來，並且誇口說要以雙倍的價錢買下李傳紅。唐伯虎聞言之後當然萬分生氣，在連贏歐心虎與熊黑風之後，總算是順利地將李傳紅給救出火坑，並且成爲堂下之妻之一。

第七回：救父性命以身許



來到了醉我居之後，醉不死馬上就聞到唐伯虎身上的閻王醉味道，並且以此交換到了酒香珠。唐伯虎接著來到了蔣月琴家，蔣二嬸顯得非常的高興，她說在幾個月之前曾經有高人上門造訪，說只要有人帶著酒香珠上門，就是可以治療蔣老爺重病的恩人。雖然唐伯虎有強烈中了醉不死計謀的氣憤，不過總不能見死不救吧！

唐伯虎得知蔣老爺已經病了好幾個月，從蔣二嬸的口中得知，必須要用白毛猴頭菇，金玉冬蟲夏草，九轉陰陽丹與雪蓮水蓮粉七七

攻略秘笈 Solution

★江南才子唐伯虎★

四十九天，以使能夠獲得最後的解藥。唐伯虎先是在神龍居與神龍鐵布衫進行對決，並且順利地取得羽花斧，最後再到羽蝶小棧與羽蝶仙姑換得白毛猴頭菇。唐伯虎接著來到對神居與對神朱三步進行比試，獲勝之後順利獲得半月黃金刀，然後馬上前往虎婆家以便換得金貝冬蟲夏草。

正當唐伯虎對於李無一人的畫魂間納悶之餘，開口說話的畫中魂請他與其對決，這樣子他才得以離開畫中，並且因此而獲得了青陽水。唐伯虎接著來到清風居，靠著青陽水解決掉放屁不斷的困擾，而且也順利取得九轉陰陽丹。唐伯虎最後前往求敗居，將戰神給打敗了之後，就將珍藏的金縷衣送給了他，得到此衣的唐伯虎即刻前往落凡居，將這個重寶給物歸原主，並且以寶蓮水做爲其謝禮。

在拿齊了四樣藥材之後，唐伯虎回到了蔣月琴家中，四十九天之後，蔣老爹的病情果然大有好轉。由於蔣月琴曾經對天發誓，誰要是能夠救她爹爹就願意服侍他一輩子，唐伯虎被其眞情感動，於是決定將她納爲其妻。

最終回：三笑奠定一生緣

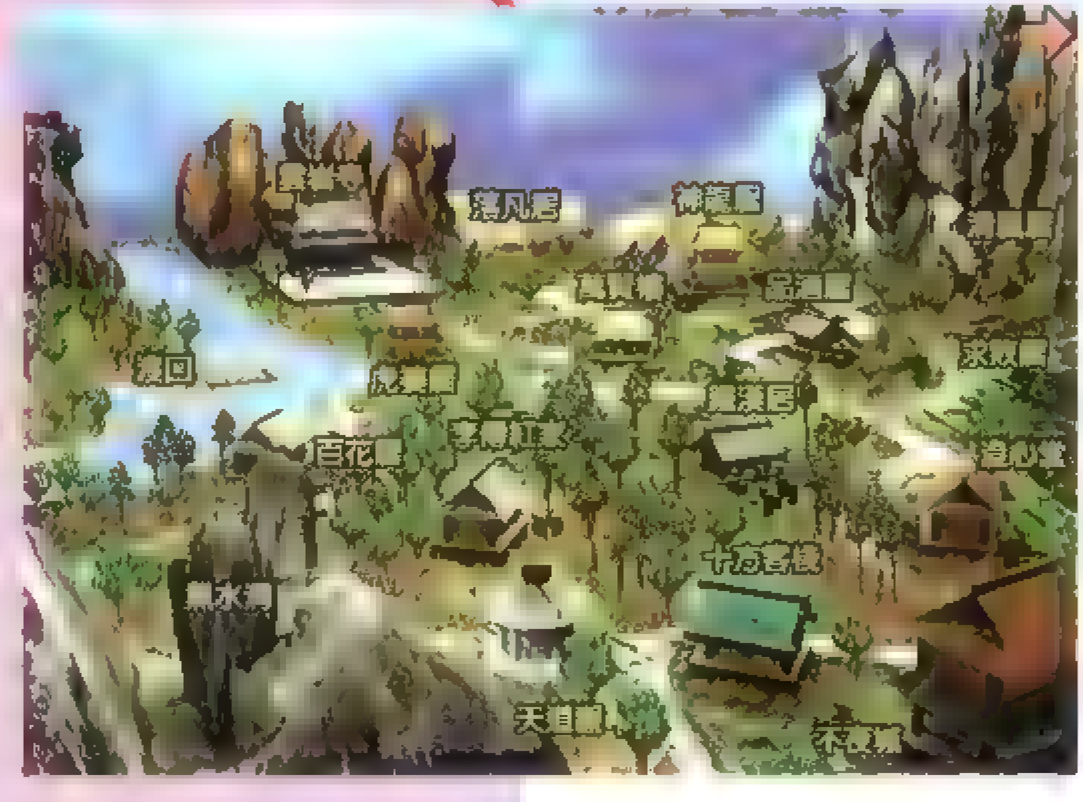
唐伯虎才剛剛踏進家門，就獲其他三公子之邀前往四才亭相聚。周文賓跟唐伯虎說，根據他們夜觀天象的結果，第八美將會比前七美更難達成，最後只透露一切答案都在雲岩寺當中。唐伯虎趕緊前往雲岩寺，果眞因此而碰到了秋香，並且因爲一笑而一路跟到華府。

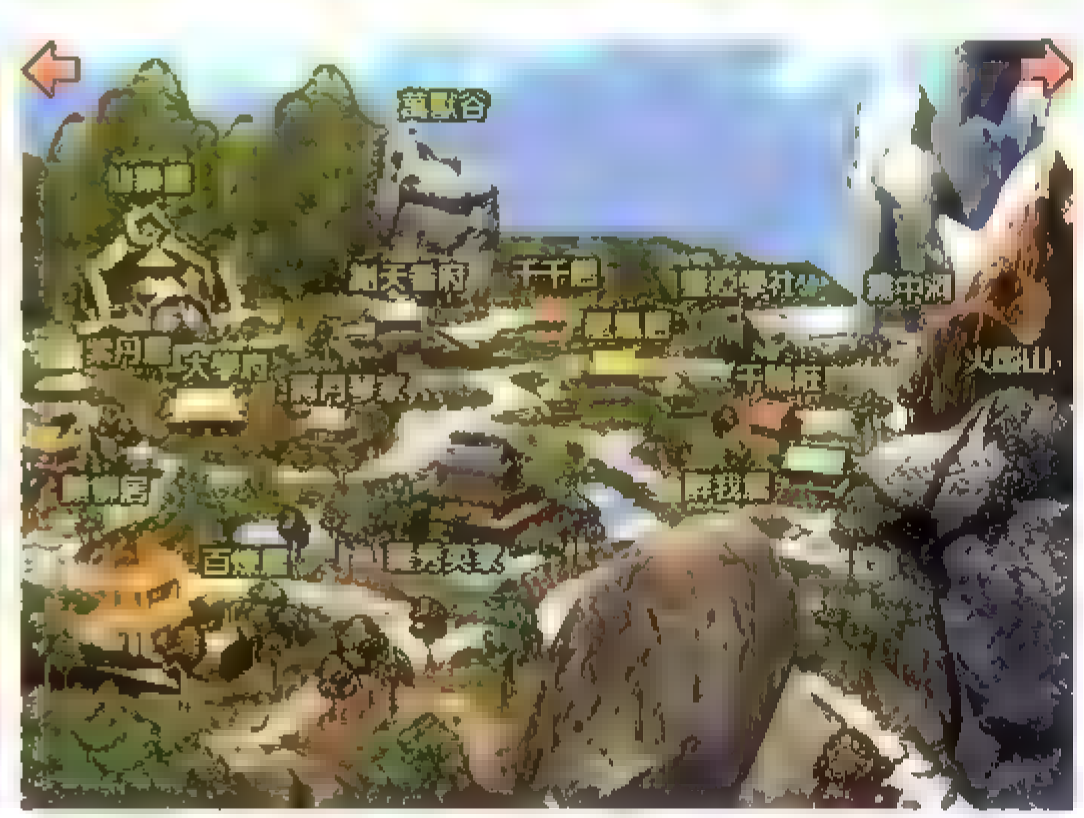
在跟華三嬸編了遭人洗劫的故事之後，唐伯虎順利進入華府工作。唐伯虎故意在三年賣身契當中語帶玄機，並且與華太師前往書房跟華文與華武會面，適逢杜翰林恰巧來訪，華太師故意想要考驗唐伯虎的文采，唐伯虎當然輕輕鬆鬆就通過考驗。



二十大名酒煉製配方大公開

河間水＋龍鳳草→[illegible]	夢泉水＋白鹿茸→[illegible]
河間水＋紫丁香→[illegible]	夢泉水＋早春蕾→[illegible]
潤井水＋亂情丹→[illegible]	夢泉水＋孟婆草→孟[illegible]
潤井水＋百仙果→[illegible]	天山水＋斷腸草→[illegible]
野泉水＋赤燄草→[illegible]	天山水＋旱雷珠→[illegible]
野泉水＋猴頭菇→猴[illegible]	雪蓮水＋鎖喉籐→[illegible]
山野水＋七冥草→[illegible]	甘露水＋獸畏草→[illegible]
龍井水＋血燕窩→血[illegible]	甘露水＋千輪花→九[illegible]
龍井水＋紫佛掌→[illegible]	孔雀淚＋野人果→[illegible]
鹿思水＋七里香→七里[illegible]	孔雀淚＋雪中荷→[illegible]





正在唐伯虎跟華文與華武閒聊的時候，僮子請二人馬上前往大廳，原來是寧王送來了一幅對聯，華太師總覺得有些不太對勁，唐伯虎馬上就替他加以解惑，看出這其實是一幅刻薄對聯。一旁的王本立感到相當驚訝，拼命地想要考倒唐伯虎，但是他豈是唐伯虎的對手呢？很快地就乖乖地敗下陣來。經過這一場比試，華太師決定要請唐伯虎擔任華文與華武的老師，並且可以在華家當中自由進出。

唐伯虎來到秋香的房間當中，並且告訴她是為了三笑而來，但是秋香卻不太相信唐伯虎有擔任老師的實力，正巧此時春香，夏香與冬香走了進來，四人一起與唐伯虎進行了比試，當然四人也不是唐伯虎的對手。在春香，夏香與冬香離開之後，唐伯虎終於告訴秋香他的真實身份，在施展凌空虛點的絕技之後，秋香方才相信唐伯虎。

就在這個時候，祝枝山，文徵明與周文賓三人上門向唐伯虎挑戰，雖然唐伯虎應付得有些辛苦，不過最後還是將三人給徹底打敗。由於有著華太師先前開出的勝利條件，唐伯虎於是直接將他想要娶秋香的目的說出，華太師打包票說沒有問題，不過要唐伯虎好好地教導他兩個兒子。十天之後，寧王帶著狀元李一通，武狀元魏經年與文狀元劉賞口一起登門拜訪，最後當然又只有[illegible]走人。

為了讓唐伯虎順利娶走秋香，華太師開出了一個困難的條件，那就是要讓他的兩個兒子文采突飛猛進。回到了書房之後，唐伯虎拿出在麒麟山下找到的通氣丹與丁談樓找到的易資丹讓兩人服下，果然就順利治好了華文口吃與華武秀逗的毛病，並且將自己部分的功力傳授於兩人。

在唐伯虎的努力教導之下，華文與華武順利地打贏了江南三才子，並且風風光光地迎娶秋香進門。唐伯虎取出完成的八美圖，上面顯現出愛，諒，誠，恕與惜五個字，經過一番的思考之後，唐伯虎終於悟得原來這就是夫妻相待之道，更加瞭解到「愛」、「惜」的真諦。從此以後，唐伯虎與八位美人過著幸福美滿的生活？

完



國有國法、營有營規，入偵鬼營者，請確實遵守營規，如查犯規屬實，以下列罰則處刑：

- 一稿多投者，求處無期徒刑，褫奪公權終身。
- 抄襲友刊秘技者，不需判決，立地槍斃。
- 重複抄襲本刊登過秘技者，求處裸身空投鱷魚池100次。
- 投稿無法使用秘技者，求處阿魯巴極刑一年。
- 秘技啓動狀態說明不清者，求處禁閉一個月。
- 投稿者無姓名、電話、身份証字號、地址者，求處敦親睦鄰、勞動服務一週。

給本營吾者，無觸犯營規，獲準錄用者，除授與軍階外，並依照下列階等發放軍餉：











小叮噹大富翁　愛去哪就去哪

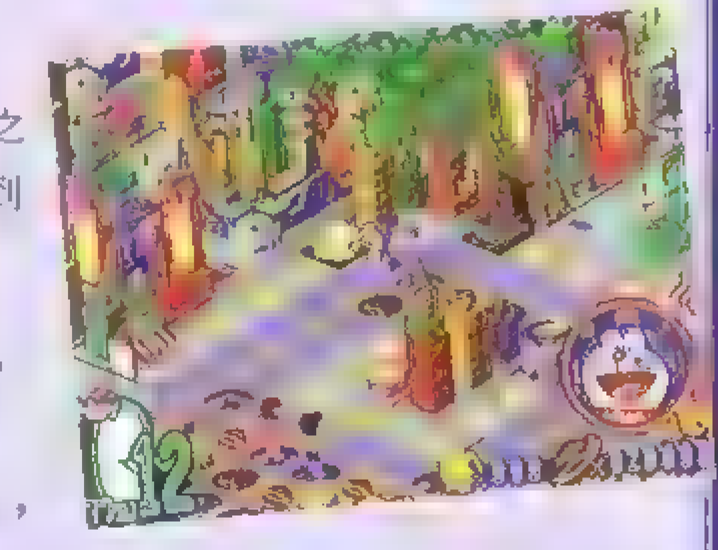
●VINCD

選擇步數：在遊戲時鍵入GO2DOCTOR2，鍵入後可以聽到一聲"叮噹"，只要在擲骰子時按鍵盤上方的數字鍵1~0，便可以決定前進的步數了，在到達岔路時，您亦可以按方向鍵控制前進的方向。

在啓動遊戲時鍵入GO2DINGDONG，那麼在啓動遊戲時的"多啦A夢"音效會變成"小叮噹大富翁"

黃耳叮噹使用方法

使用叮噹完成遊戲並得到S級（A級之上）後，從新開始新遊戲時便可以選擇到黃叮噹。



道具組合技：自製路障

首先在自己的前方使用"縮形隧道"後，再使用"分身藥水"或"一分為二刀"，由於有分身的影響而不能進入隧道，到時便會往反方向前進了。

101空降師　空降神兵

●游　魚

遊戲進行時鍵入以下指令

AirNormandy　再次空投士兵進入諾曼地
（必須在每次所有人跳完傘後，進入地圖之前時使用）
AngryManDinners　補給食物給士兵
（必須在沒有敵人時才能使用，使用後不會消耗口糧）

Weasel	讓在地圖上的所有士兵都可再移動
TraitorTraitor	所有士兵投降
PrisonPod	沒有降落傘
YouGoSquishNow	殺掉地圖上所有的德軍
Iknow	檢視所有德軍，武器袋，以及秘密基地
Heknows	關閉Iknows的功能
Ihaveyounow	地圖上的所有德軍投降
Beef	地圖上的所有牛都被殺死
Robocop3	士兵變狂暴
Hohoho	給控制中的傘兵一挺MG4機槍及兩個彈匣

P.S：如果鍵入的密碼沒有作用，請按幾次Backspace（倒退鍵）清除暫存記憶後再輸入一次。



●玉　姬

在遊戲裡當玩者進入商店時，你會發現竹蜻蜓的買價是50個豆沙包，而賣價卻是100個豆沙包，這時就可以大量買進竹蜻蜓，再大量的賣出，不出多久，你就會擁有大量的豆沙包了。





於事故場景中將滑鼠移至"Options"上（不要按下），然後輸入"SIXTEEN"，之後會出現任務選單，此時即可執行所有的任務了。



青澀寶貝　心有靈犀一點通



在有約會的前一天，如果去到約定地點，則有80%的機率會遇見女主角喔！但第二天不要忘記去約會。例如：在3/14日13時約水谷愛美琉去仙台野草園，那麼在13日去野草原時，就會巧遇愛美琉喔！

殺無赦2　選擇所有關卡



按住[SHIFT]鍵不放然後按下New Game，你將可以選擇單人模式的所有關卡

哥吉拉

江南才子唐伯虎　釀酒大法



1. 野泉水＋赤發草＝碧玉膏(15)
2. 龍井水＋血燕窩＝血燕酒(25)
3. 夢泉水＋白殷苺＝沁心酒(35)
4. 河間水＋龍鳳草＝龍鳳酒(41)
5. 天山水＋斷腸草＝斷腸酒(46)
6. 鹿恩水＋七里香＝七里香麴酒(51)
7. 夢泉水＋早春霜＝春風醉(55)
8. 潤井水＋亂情冊＝解情酒(60)
9. 野泉水＋猴頭菇＝猴兒醉(62)
10. 甘露水＋獸畏草＝龍涎酒(64)

石竹



11. 龍井水＋紫佛掌＝醉心酒(67)
12. 孔雀淚＋野人果＝醉太白(70)
13. 雪蓮水＋鎖蛇膽＝三步鎖喉酒(73)
14. 天山水＋旱雷珠＝一滴醉(76)
15. 孔雀淚＋雪中荷＝千日醉(79)
16. 河間水＋紫丁香＝萬人醉(83)
17. 夢泉水＋孟婆草＝孟婆醉(83)
18. 山泉水＋七冥草＝閻王醉(91)
19. 濁井水＋百仙果＝眾仙醉(95)
20. 甘露水＋千輪花＝九世醉(100)



P.S括號裡頭的數字是代表酒力





戰慄時空　得到所有武器

首先在進入此遊戲前，將本來"hl.exe"路徑改為"hl.exe console"（之間空一格）。然後在遊戲進行時按下[～]鍵，此時就可開啟命令模式，輸入"sv cheats 1"再按[Enter]，再按一下[～]鍵，輸入以下密技，再按[Enter]即可。

/god＝無敵模式
/impulse 101＝得到所有的武器、彈藥
/map c#a*＝直接進入第#大關第*關卡
/noclip＝穿牆模式
/give"武器名"＝得到某項武器[路徑須改用hl.exe -dev -console]

武器名稱

weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow



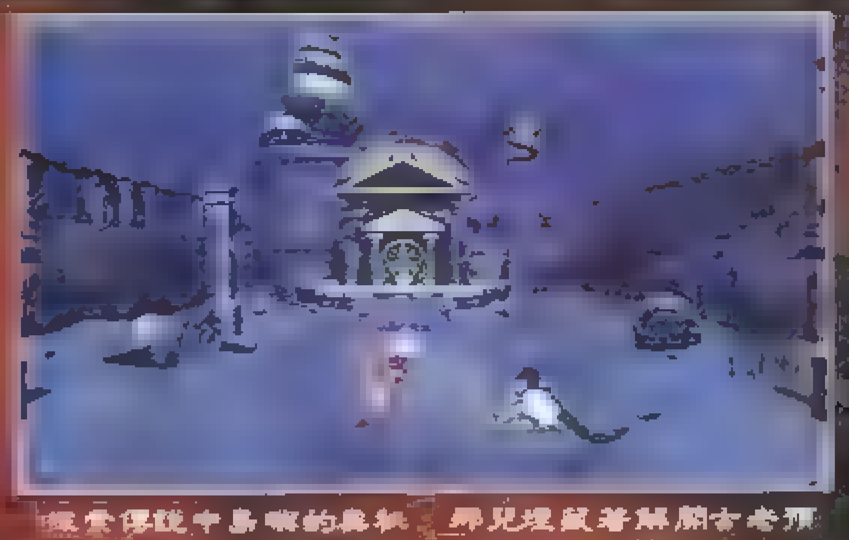
weapon_crowbar
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_tripmine
weapon_python
weapon_9mmAR
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark

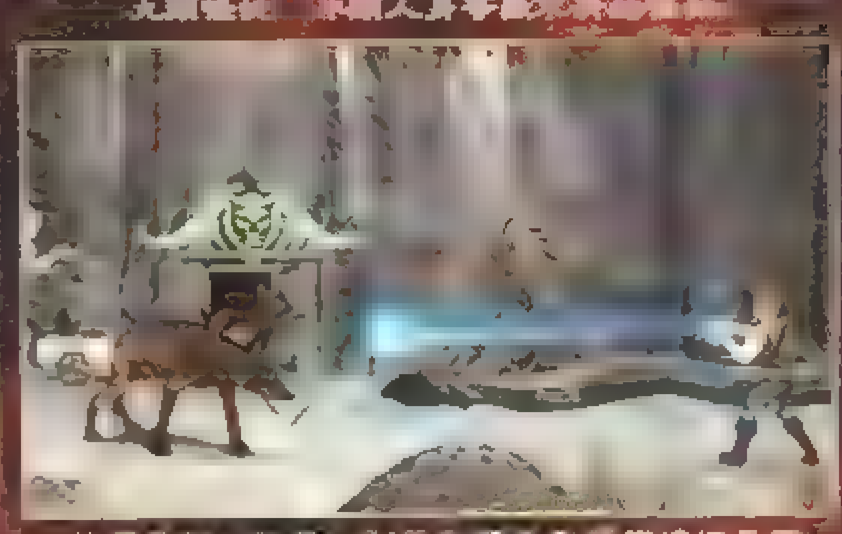
麻將夢幻園　無限道具

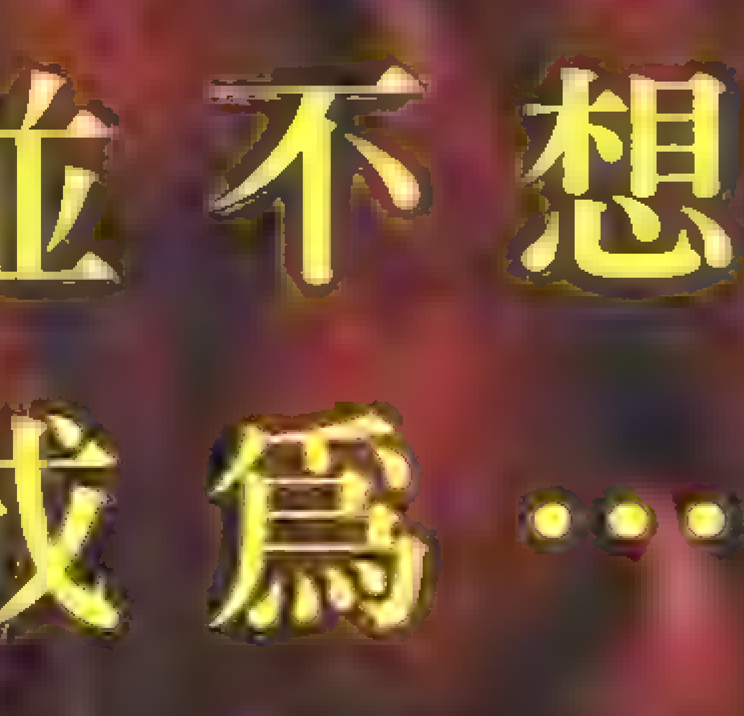
在商店中和帝那或奈利對話完後，選擇你想要增加的道具，然後開始玩遊戲時選擇離開遊戲，再讀取最近一次紀錄，電腦會通知你得到物品，然後儲存進度，再到商店使用相同的手法就可得到很多的道具了。



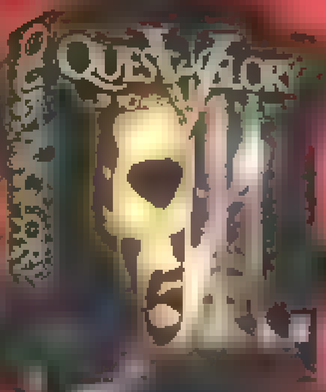
●陳世佳









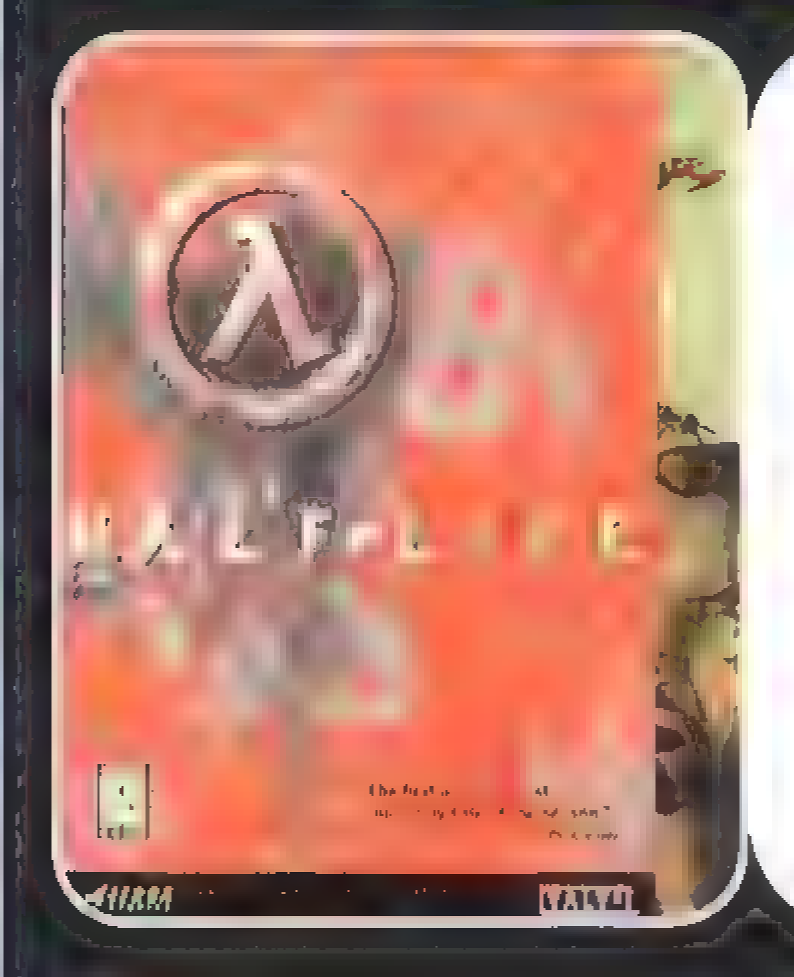


或許在內心深處
你並不想
成爲…
國王
QUEST for GLORY V
DRAGON FIRE
英雄傳奇五
火龍試煉
SIERRA FX
YOSEMITE
PC / MAC 適用
©1998 Sierra On-Line, Inc. ® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. All rights reserved.
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北 (02)2704-2762 台中 (04)325-7900 高雄 (07)336-9837 代理發行



LucasArts Entertainment Company Presents
星際大戰
同盟鐵翼
你已經飛遍了反抗軍陣營中
所有的戰機...可是...
...除了它
X-WING ALLIANCE
SPACE COMBAT SIMULATION
by Lawrence Holland
© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & ™ All rights reserved. Used under authorization. Totally Games is a registered trademark of Totally Games. Total Involvement Computer Games is a trademark of Totally Games.
LucasArts
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北(02)2704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-0637 代理發行

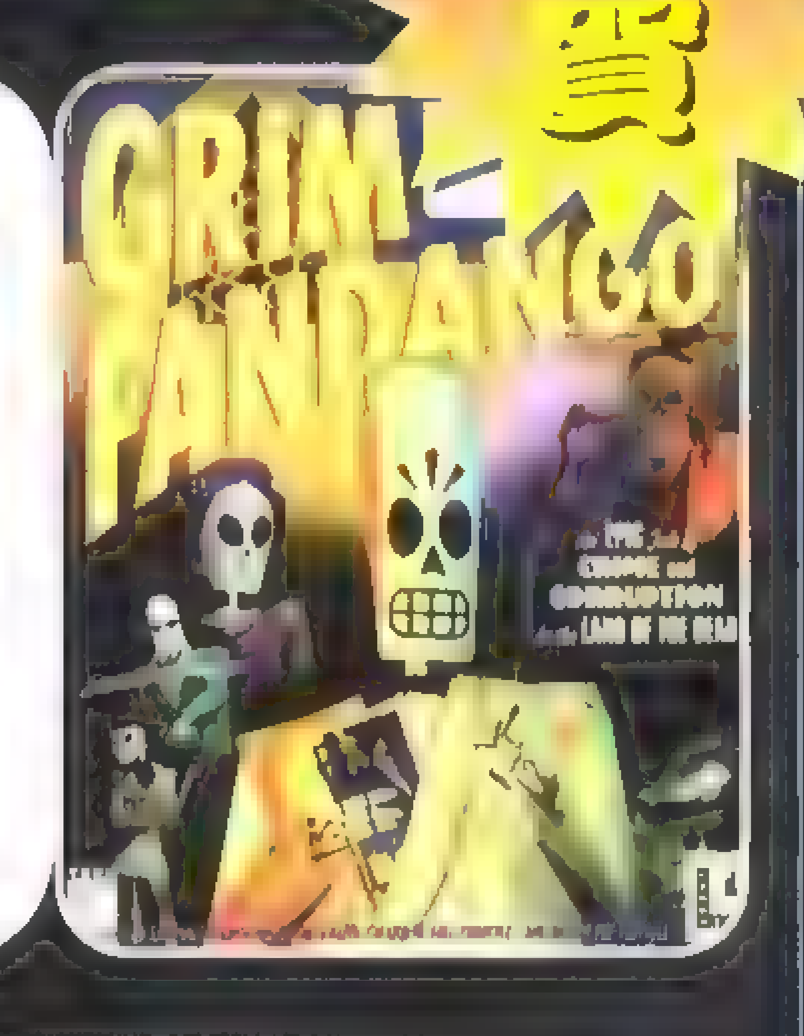
只有真相才能說明一切！



戰慄時空

電腦玩家遊戲金像獎：年度最佳動作遊戲
Gamespot 網站：年度最佳動作遊戲
Computer Gaming World：★★★★★
Gamecenter 網站：★★★★★
PC Gamer: 97%

狂賞



神通鬼大

電腦玩家遊戲金像獎：年度最佳冒險遊戲
Gamespot 網站：年度最佳遊戲
Gamespot 網站：年度最佳冒險遊戲
Gamespot 網站：年度最佳音樂
Gamespot 網站：年度最佳藝術成就

狂賞



星海爭霸

電腦玩家遊戲金像獎：年度最佳戰爭遊戲
電腦玩家遊戲金像獎：年度最佳國外遊戲
Gamespot 網站：年度最佳策略遊戲
Gamespot 網站：年度最佳故事情節
Gamespot 網站：年度最佳多人連線遊戲



怒火燎原

Gamespot 網站：年度最佳資料片

世界之旅

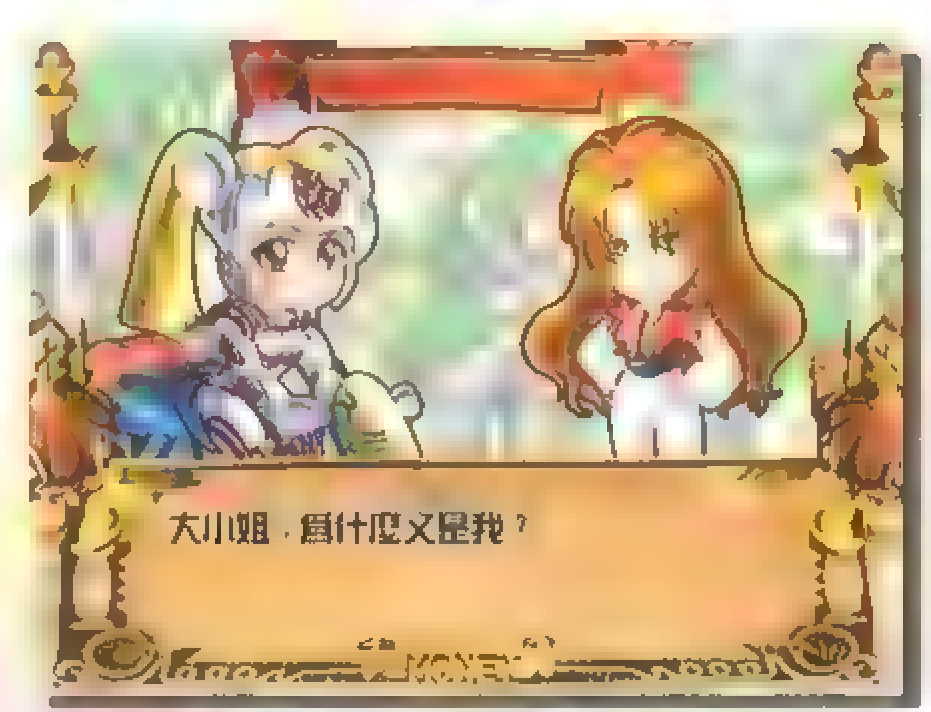
1999年宇峻科技最新娛樂鉅獻



- 十一種不同職業，每個人的遊戲策略都不相同。
- 640*480*65536色高解析度精美圖像，人物可愛、造型精細。
- 同樣的事件發生在不同人物的身上時際遇大不相同。
- 可以自己替主角取名字、挑職業、選骰子，設定開放。
- 做壞事會被追緝，逮捕後先審判，陪審團的意見決定生死。
- 甜美語音完整呈現，嘻笑怒罵各不相同。
- 賺錢虧錢變化大，絕無冷場，隨時有翻身機會，永不倒閉。
- 每張地圖風格皆不同，帶您暢遊當地旅遊全世界。
- 規則簡單，變化複雜，遊戲好上手，變化性十足。
- 相同事件，工廠與研究所可以開發道具與卡片，先開發者有專利權。



高解析度精緻遊戲畫面



事件發生內容會因人而異

新鮮





宇峻科技於超時空系列後另一娛樂鉅作，不論玩法、畫面以及聲光、效果均是精心刻劃而成，保證讓您可與親朋好友同享和平共存或你死我亡的娛樂體驗，讓您開懷暢遊世界！



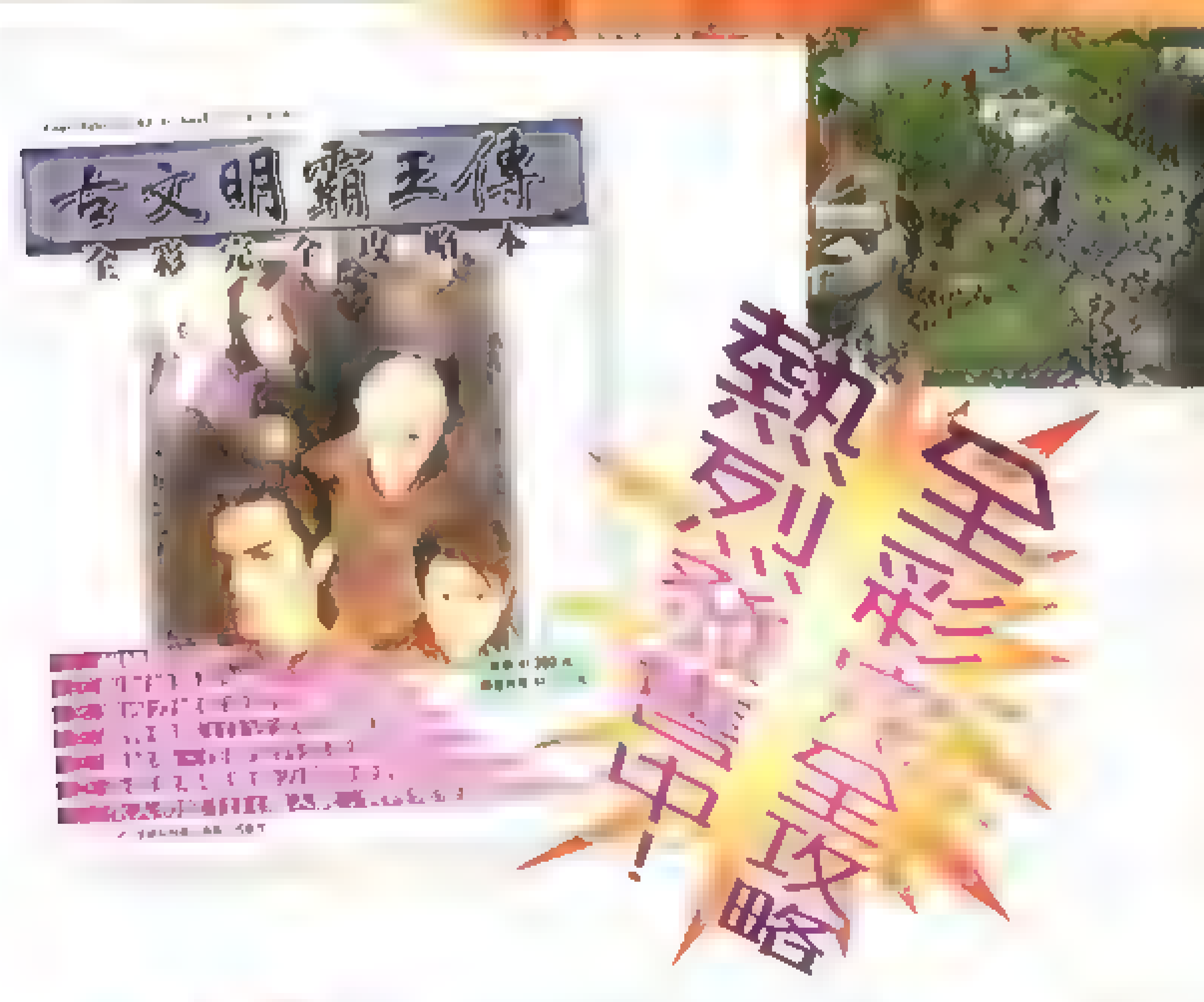
各種特定事件中將出現些不同個性的角色。



LORDS OF ANCIENT KINGDOM







- 雙主線多結局戰略角色扮演遊戲。
- 戰場上更換武器後可以立即看到新造型！
- 十位妍姿豔質的眾家美女性格各異、伴隨您暢遊天下
- 兩位主角善惡殊途、劇情完全獨立、結局眾多且不同
- 魔法、技擊、奧義、個人必殺技、情侶合技互爭高低
- 雙人可以聯手使出劍術、槍術、法術、獸術等合擊。
- 競技場、接任務設定讓您的旅途更添幾許曲折。
- 怪物們有自己的轉職系統，好好培育、快快長大。



服務電話 (02)2550-3858 分機：3
我們的網址：www.uj.com.tw
E-mail:service@uj.com.tw





全中文
3D
角色扮演遊戲
氣勢磅礡
悱惻的戰爭愛情史詩
【敬請期待】
令人驚艷的美術水準！
還有
守護者
Sky Land
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.


FUN TOWN
小鎮上的貓狗面臨威脅
只有樂樂知道如何與動物溝通
阿貓阿狗
峰迴路轉的劇情
高水準的美術與配樂
活潑生動的貓貓狗狗
快速動感的即時戰鬥
充滿驚奇的冒險事件與逗趣可愛的創意
1999電腦資業多媒體展大宇資訊攤位
◎時間：1999年台北2月25～28日，台中3月12～15日
◎地點：台北、台中、高雄世貿展覽館
DOMO
大宇資訊股份有限公司
服務專線 (02)2356 0955

大宇暢銷遊戲

周邊商品補完計劃

【大富翁娃娃轉蛋圖】







色彩繽紛、活潑可愛的大富翁四娃娃轉蛋圖即將上市囉！

【可愛的真夢、樂樂大富翁造型筆】









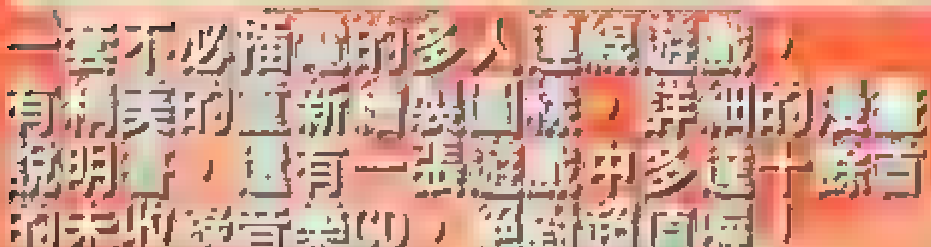


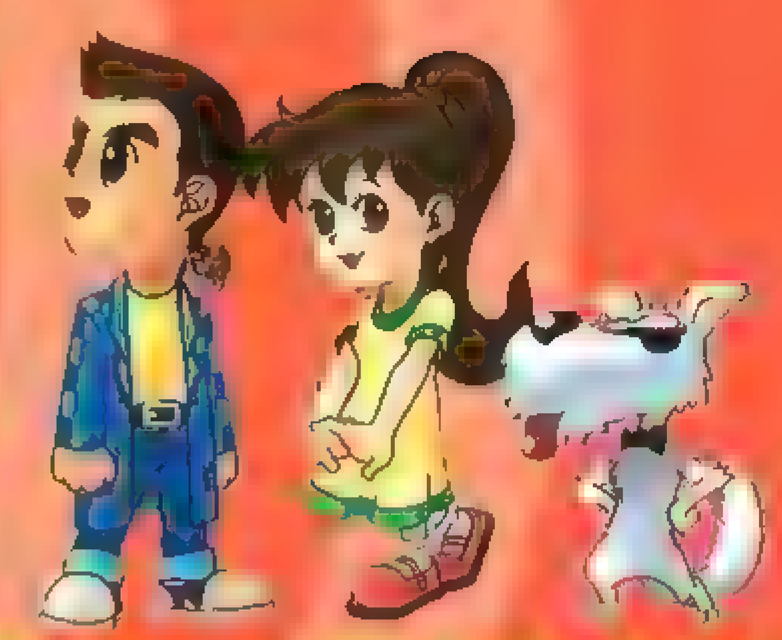
【仙劍奇俠滑鼠墊】【阿貓阿狗滑鼠墊】

請洽各電腦賣場與經銷商和各大書局購買

【阿貓阿狗戰鬥牌】




一套不必插電的多人連線遊戲，有精美的重新繪製圖樣，詳細的漫畫說明書，還有一張遊戲中多達十餘首的未收錄音樂CD，絕對超值喔！



【阿貓阿狗模型娃娃】



生動可愛的阿貓阿狗模型娃娃共有六款造型，最佳珍藏限量品千萬別錯過喔！

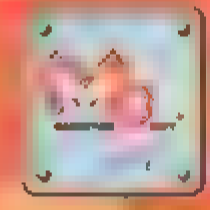


【軒轅劍黃金紀念CD鐘】

歡慶大宇十週年，
限量的軒轅劍黃金紀念CD鐘

【1999年萬用賀卡】







大宇資訊股份有限公司
CHUNG-HSIAO E.RD.SEC.2,
TAIPEI TAIWAN R.O.C.



特別限量版

Stop! Virus '98

反毒全自動 病毒剋星

Windows 95/98 & Internet 專用反毒軟體



內附仙劍奇俠傳或阿貓阿狗滑鼠墊一張！

作業系統：
Windows 95/98專用

硬體需求
486以上

安裝需求：
二倍速以上光碟機
12MB以上硬碟空間

記憶體：
8MB RAM以上

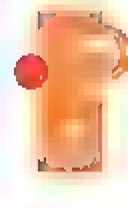
限量特價NT＄870

- 智慧型病毒監控掃描解毒快又準
- 十年專業解毒技術，病毒STOP！
- 提供全方位病毒防護措施
- 簡單好用免學，操作全自動
- 永久且方便之病毒碼更新管道



總經銷
大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
8F No.88 Chung-Hsiao E. Rd.Sec.2,
Taipei,Taiwan R.O.C
TEL·886-2-2356-3567
FAX·886-2-2356-0969
服務專線：(02)2356-0955





研　發
聖典科技股份有限公司
PARAGON MICRO INTERNATIONAL CO.,LTD
高雄市前鎮區中山二路91號8F之8
TEL：(07)339-4370 FAX：(07)339-3551
台北市基隆路一段172巷1號2F
TEL：(02)2753-5870 FAX (02)2753-5576

棒球新世代正式誕生。。

TML 台灣大聯盟

TAIWAN MAJOR LEAGUE

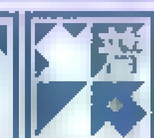
CHAMPIONS

TML 台灣大聯盟

SOFTSTAR

大宇資訊股份有限公司
台北市忠孝東路一段88號8樓
TEL 886 2 2356 3567 FAX 886 2 2356 0969
服務專線 (02)2356-0955

遊戲類型	球類運動GC060　建議售價　870元
硬體需求	PENTIUM166以上或100%相容機種
記憶體	32MB RAM 以上
作業系統	Windows95/Windows98
安裝需求	4倍數以上光碟機及120MB硬碟空間
操作設備	滑鼠及鍵盤






正港英雄
大聯盟`98
NOW ON SALE!!
[發售中]
TAIWAN MAJOR LEAGUE
PROFESSIONAL BASEBALL
■ 親和、簡易的操作介面，使您更能盡情享受遊戲所帶給您的樂趣
■ 球場上的風速狀況、風向等細微變項，本遊戲都能讓您親身體驗！
■ 詳盡的球員資料館幫助玩家更加了解敵我實力：球員的體力、技能還會隨比賽實況更改喔！
■ 加上全程實況語音播報、觀衆加油、吶喊聲使您完全身歷其境
■ 3D立體即時演算球場的設計把台灣十大球場真實呈現在您的眼前
■ 採用16M高彩模式並支援3Dfx加速卡，I740AGP，D3D功能，可以依照您電腦的配備自由調整畫像品質，還可以切換全螢幕和視窗！
■ 擁有Internet、Modem、IPX連線對戰能力，讓您和朋友能在PC上打一場完全擬真的球賽！
TAIWAN MAJOR LEAGUE PROFESSIONAL BASEBALL
正港英雄
台灣職棒大聯盟
CHAMPION SHIP
速度・熱情・活力
ELEVEN

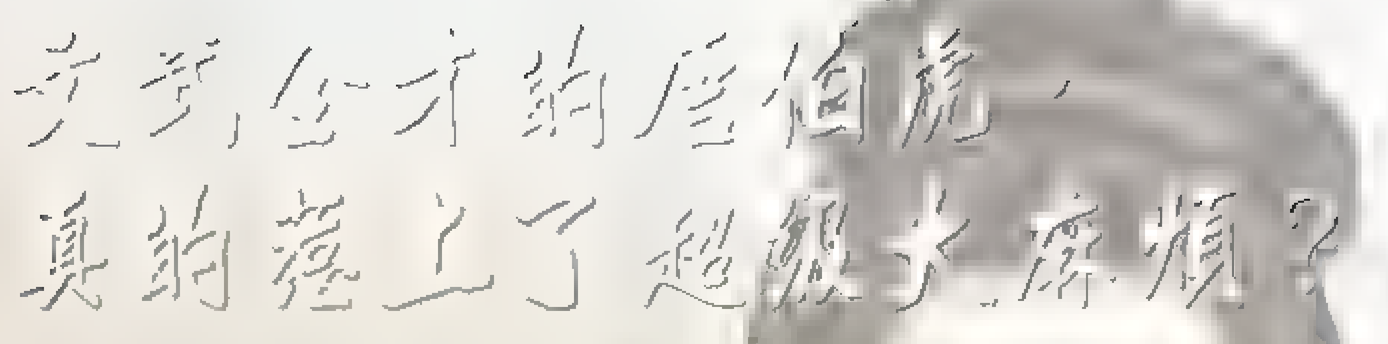

SOFTSTAR
霹靂狂刀
霹靂劇場
全新配樂
百世經綸
附屬程式
霹靂影音全記錄
大宇資訊股份有限公司
TEL (02)2356-3567
FAX (02)2356-0969
服務專線


大富翁
©Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
大富翁
CD盒中有配備的那張紙，
高雄市前鎮區擴建路1-16號
13樓 智冠科技 叮噹組
小叮噹可愛造
型錶。
小叮噹對您的友情
錶白！
軟體世界
智冠科技股份有限公司
GAMEONE
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l
難以抗拒的百分百藍色情節！聰明善良的小叮噹永遠陪伴您！


大富翁
DORAEMON
PLEASE REMEMBER ME
MY NAME IS DORAEMON
A CAT-LIKE ROBOT
FROM THE 22ND CENTURY
OF THE FUTURE
GAMEONE
http://www.gameone.com
© Gameone Systems Limited 1998
©Fujiko-Pro 1970
Licensed by Animation Int'l



熟悉的漫畫人物
超過40種有趣道具可供使用
數十種命運事件
緊張刺激小遊戲
原裝正版多啦A夢主題曲
支援4人同時進行遊戲
首創遊戲成績證書
最愛的 最棒的大富翁
迷戀銅鑼燒怕老鼠有神奇口袋的
功課老做不完又膽小的
欺負人又愛打小報告的
五音不全偏又愛唱歌的
甜姐兒
乖寶寶
創造夢一般的大富翁冒險故事...
軟體世界
智冠科技股份有限公司



武林中出現的這張「富可敵國」八美圖，為什麼讓唐伯虎頭痛不已？
自認對文學造詣有十足把握的大才子，
為什麼還會被人欺負的抬不起頭？
最大男人主義的唐伯虎，
為什麼還好意思跑到酒樓去學女聲、穿女裝？
這麼多的「為什麼」，難道，唐伯虎真的惹上了超級大麻煩？

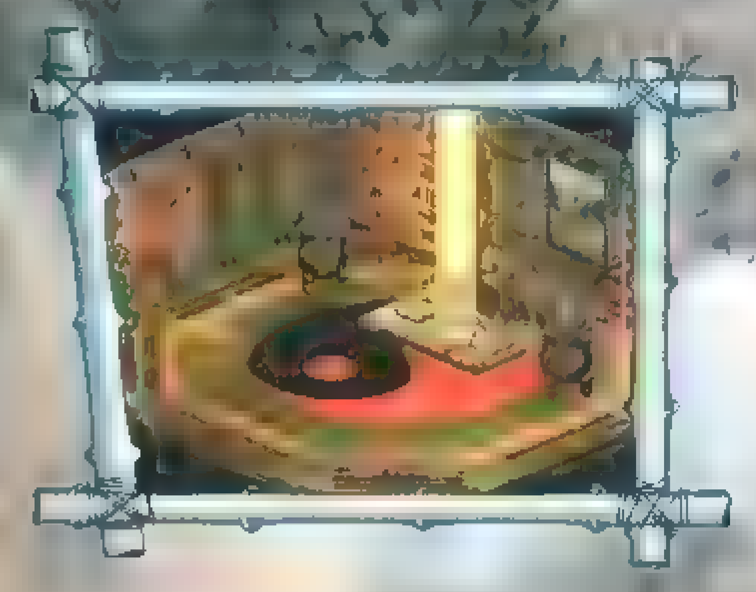
【九　空】
玉纖弄水涼浸腕
輕雲風露不知寒

【秋　香】
春山如笑眉能語
秋水為神自與成

江南才子 唐伯虎

遊戲特色：

- 綜合文、武、機智及戰鬥，玩家可盡情掌握江南才子唐伯虎的命運。
- 自由度極高，沒有固定模式，玩家必須按照任務來面臨不同的挑戰。
- 機動性極高的戰鬥能力時間制，如何以最輕鬆的方式獲勝，正考驗著玩家的智慧。



工作室
【陸昭容】
秋水秀麗江南光
千嬌百媚女娥皇
【羅秀英】
綽約仙子倚畫欄
落花如夢又黃昏
【馬鳳鳴】
金鈿花釵細襇裙
多種動畫式極招「怒海嘯天」、「蟠龍吐珠」、「虎躍三式」等失傳絕技也驚天登場。
絕妙的煉酒功能，當「夢泉水」、「孔雀淚」等酒水及「雪中荷」、「千輪花」等酒果煉化之後，將會有更意外的招式讓你拍案叫絕！
3D場景多達八十多個，劇情在精緻美麗的全景大圖中發展，清新的感受更是與眾不同。

3/12-3/15【台中世貿中心】



4/2-4/6【大高雄世貿廣場】







【請填寫始可入場】

姓名：

服務單位：

年齡：□6-12歲 □13-18歲 □19-30歲 □31-40歲 □41-50歲 □50歲以上

電話：(H)

(O)

地址：

e-mail：

身份：□學生 □家長（子女數___人）□補教業 □教師 □電信業 □金融 □製造 □其他：

【續背面】



大宇快報

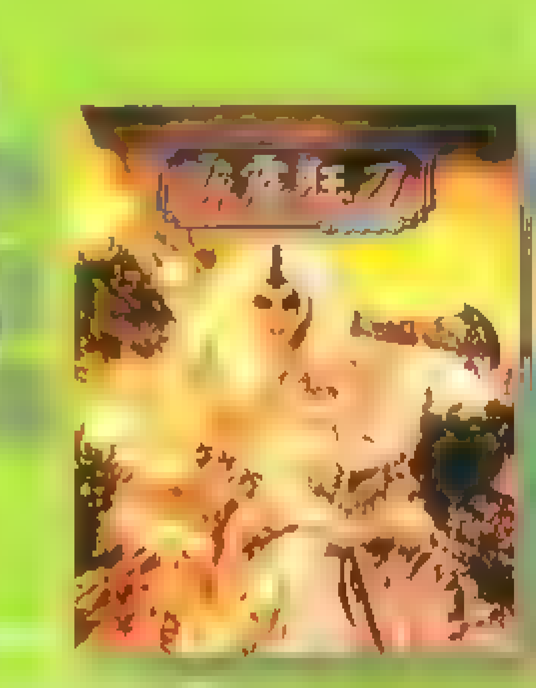
現在購買「仙劍奇俠傳Sega Saturn中文版」

12 Dreamcast



NEWS





大宇軟體全面特惠價

8.5折

凡購買大宇產品加

49元

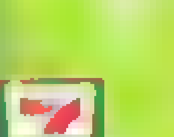
即可購得

阿貓阿狗人物造型玩偶一隻

或

阿貓阿狗平裝戰鬥紙牌一副





煩請填寫以下問卷調查並投入摸彩箱即可參加摸彩

1. 請問您在本展是否有購買：

a. 硬體產品 1.□否 2.□是 金額______

b. 軟體產品 1.□否 2.□是 金額______

c. 網路產品 1.□否 2.□是 金額______

d. 其他產品 1.□否 2.□是 金額______

2. 請問您如何得知本展信息：

a. □電視 b.□雜誌 c.□報紙

d.□電腦門市 e.□書店 f.□超市

g.□免費入場券 h.□其他______



REVIEWS

唯GAME論

遊戲類別名詞解釋

- 角色扮演（Role Playing Game .RPG
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- 冒險遊戲（Adventure Game.AVG）
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點
- 模擬遊戲（Simulation Game.SIM
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度
- 策略遊戲（Strategy Game.SLG
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- 動作遊戲（Action Game.ACT
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程
- 運動遊戲（Sports Game
  模擬某項運動之過程。
- 益智遊戲（Puzzle Game
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲
- 棋盤遊戲
  以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

遊戲評分項目分別為

劇情、操作、畫面、音樂、耐玩度、娛樂性、連線功能、整體評價等七項，其中劇情、連線功能兩項依遊戲性質不同而決定是否加以評分，評分標準共分A、B、C三級，A為經典級、B為標準級、C為闕機級，每一級又分上、中、下三種程度，以A為例：

A-：遊戲整體表現都具有一定的水準
A ：遊戲不但整體表現良好，並且別具特色
A+：毫無疑問，經典之作
A++：作家已失去理智…

論評說明

119期　唯GAME論評分一覽表

國內自製

臺灣職棒大聯盟	B
江南才子唐伯虎	A

國外代理

古墓奇兵III	A+
動力先鋒	A
橫行霸道	B
鐵路大亨2	B
疾速毀滅者	B
未來戰警	B+
創龍傳	B
第五元素	A

本月嚴選遊戲

江南才子唐伯虎



古墓奇兵III







本文作者／ALEX

- ●劇　情：A
- ●操　作：A+
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：A+
- ●耐玩度：A+

整體評價：A+

自從「古墓奇兵」系列遊戲軟體在全球大賣之後，女主角蘿拉已儼然成了當紅炸子雞。隨著遊戲的走紅，蘿拉「美眉」的新女性形象不但深植玩家心中，更躍身為地球上最受歡迎的遊戲主角。俗話說「人怕出名豬怕肥」，蘿拉在名利雙收之後，顯然「外務」也跟著接踵而來。除了當上名牌服飾代言人之外，尚有量身訂製的電影籌備開拍當中…身為蘿拉忠實的仰慕者，吾人樂見「美眉」多角化伸展事業觸角，可也擔心小妮子因而偏廢了本業…。

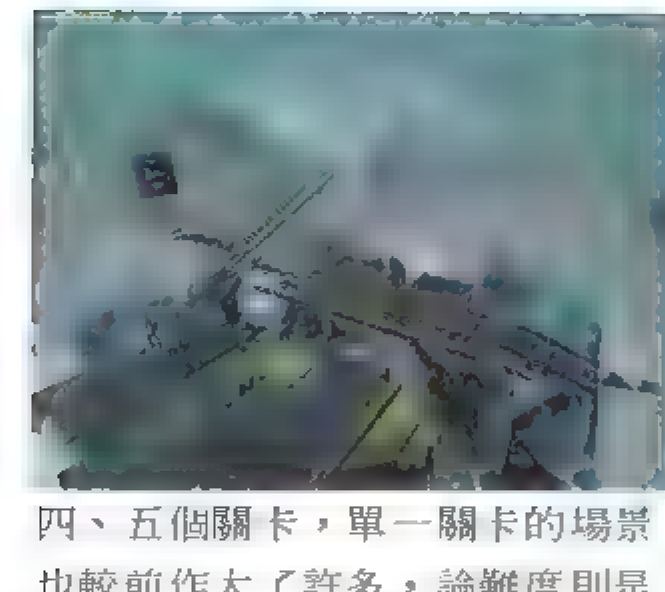


蘿拉的崛起絕非僥倖，她必須拋棄女性陰柔的一面，隻身深入險境，靠一己之力突破重重障礙。除了身手矯健，這份新女性獨具的膽識更足以讓無數鬚眉汗顏。話說回來，蘿拉將來的老公，會不會是婚姻暴力的受害者呢…平心靜氣的來看「古墓奇兵」，從一代到三代，遊戲本身其實並無超大幅度的改變，之所以會大受歡迎，恐怕絕大多數還是衝著主角蘿拉來的，為了回饋廣大地球上的仰慕者，蘿拉在三代裡已注意到妝點門面的重要性，在不同的地區會換上不同的服裝，總計有四、五套，這項人性化的改變，總算還給蘿拉一個屬於女性的權利與公道。

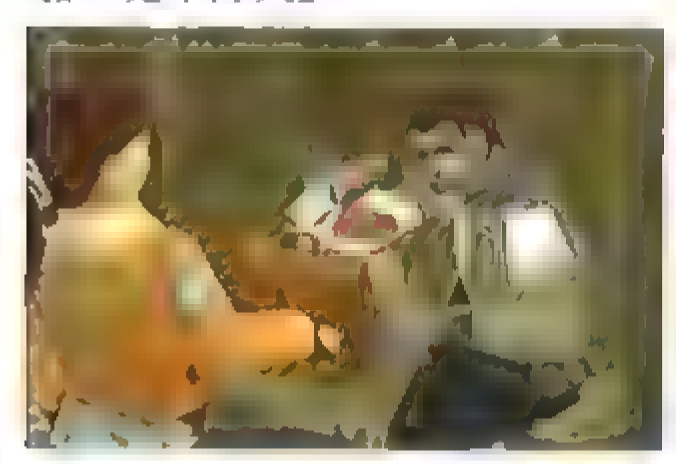


在三代的遊戲中，蘿拉將要探尋造成南極大陸氣候不變的主因。由於數百萬年前，一顆貫穿地球大氣層的巨大隕石，在南極大陸上造成一個隕石坑，最先發現的是玻里尼西亞部族，因不明隕石上所隱藏的神秘力量，乃紛紛起而膜拜，歷經數代之後，劇變的災難卻又迫使他們在驚慌中逃離這塊土地…蘿拉的首要任務於「印度」的某處叢林展開，當取得一項「印度工藝品」之後，遊戲容許玩者於「南太平洋小島」、「英國倫敦」和「美國內華達州」三個區域自由選取探險的順序，其中也涵蓋了「南極冰原」和「51區」。待三大區域完成探險過後，方可進入最後的遊戲舞臺。這項設計堪稱極友善之舉，只要留住存檔，玩者可以分別嘗試不同的區域，不致因「一條鞭」式的關卡進度卡住而望蘿拉興嘆。

三代給人的深刻印象即遊戲場景和畫面的大幅改善，物件所呈現的圓弧效果遠勝於前兩代的作品。此外，在光源的處理和光影效果的表現上，皆有耳目一新的改進。任一區域都包含了



四、五個關卡，單一關卡的場景也較前作大了許多，論難度則是有過之而無不及。根據「非官方」的調查顯示，蘿拉的支持、愛護者雖眾，但真正能將一、二代盡數「全破」的玩家並不多，在三代的遊戲裡，這項指數恐怕會更加「見不得人」。



在一、二代的遊戲中，除蘿拉之外的人物俱是敵人，但在三代裡出現的NPC則全然改觀，這些NPC人物與蘿拉的互動關係有如水之載舟、覆舟，相對使得遊戲難度提高不少。如在「51區」的場景裡，遭到繳械厄運的蘿拉，必須設法救出牢裡的囚犯，好讓這些體格壯碩的男士去徒手收拾警衛。但因囚犯們的AI和「EQ」指數差距頗大，以致有的囚犯走出牢籠時，竟然傻傻的坐以待斃。正由於這項不確定性，使得蘿拉命運多舛，只有不斷的多方嘗試成功之道。相反的，如果蘿拉不慎傷及囚犯，她終將體會遭「亂棒打死」的真諦…。

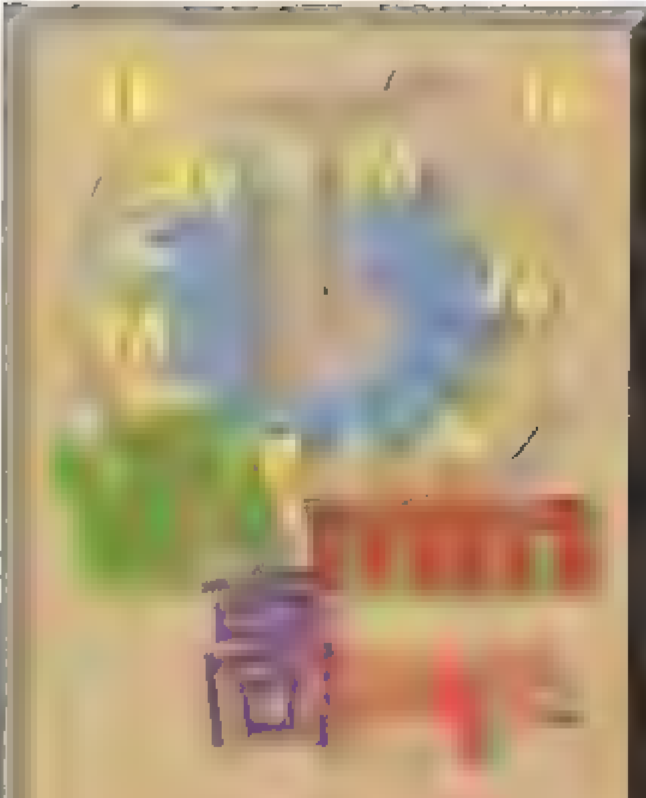
三代遊戲的另一大噱頭，即加入了四、五種交通工具。玩家除了必須熟捻蘿拉的操控方式外，學會安全駕駛這些交通工具更是當務之急，因為其中不乏過關的祕訣。這些工具包含了：水中推進器、四輪機車、雙槳小船和礦車，即便是借助這些交通工具，依然是處處充滿危機，玩家不熟悉操控則行不得也。在武器方面，蘿拉這次裝配有：手槍、散彈槍、烏茲、MP5、火箭發射器、榴彈發射器和魚叉槍。只是，太過於迷戀武器的話，恐非蘿拉之福。畢竟，動作射擊可不是蘿拉之所長。



在草民所接觸過的3D立體遊戲裡頭，將水底世界處理得最具真實感的，個人覺得「古墓奇兵」系列遊戲，無疑是箇中翹楚。光是瞧水波蕩漾、光線折射的擬真效果，就讓人感動得想哭…好幾次因為太過於沈醉，害得蘿拉慘遭食人魚吞噬…儘管蘿拉泳技不賴，但水中的難度並不亞於陸地，尤其是冰天雪地的南極，蘿拉在冰河中的「存活」時間將會相對縮短不少。



音效在這款遊戲裡，佔有絕對的輔助功效。大部分的遊戲時間並無音樂的陪襯，一旦背景音樂響起，通常意味著蘿拉又向成功之路邁進了一大步。而在這些時候，舉足輕重的音效就益形彰顯了。除了蘿拉因使力過度所發出的「嗯嗯」聲容易引起不當聯想之外，即連彈殼落地也是清晰可聞。玩家若將喇叭關閉，就會頓悟音效的可貴了…走筆至此，不知細心的玩家是否發現到，蘿拉真的「長大」了，在各方面…確定您所想的，跟草民正在想的是一樣的嗎？



「古墓奇兵」系列遊戲的冒險成份較為濃厚，嚴格地說，殺戮只是點綴性的一種手段，如有「好勇鬥狠」的玩家誤將遊戲重心擺在對殺戮的期待，除了自己失望以外，也辜負了遊戲創作者的一番苦心。

遊戲首重主角羅拉的動作俐落與嫻熟，遊戲伊始，在羅拉的宅邸好好自我訓練一番，是絕對必須的。對於遊戲中不少超高難度的跳躍，除了仔細算計方位、起跳點之外，勤加存檔更是一種美德。在有交通工具出現的場景，通常意味這才是過關的主角，那就另再羅拉捧得動青臉腫了。例如，要將四輪機車沿著山壁開上懸崖再加速橫越峽谷…沒錯！很多時候看似不可能，但往往卻是過關的唯一之道。要是遇到不知何去何從、無計可施的窘境時，仔細觀察一下牆壁，別忘了羅拉「推拖拉」的功夫也是不錯的…



◆國外發行：EIDOS
◆國內代理：第三波
◆遊戲類型：動作冒險
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166以上
◆記憶體：16MB
◆支援音效：DirectX相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：PII 266、128MB DRAM、32x CD-ROM、Voodoo 2、AWE 64



本文作者／JEFFRY

●操　作：A+
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：A-
●娛樂性：A
●連線功能：A

整體評價：A



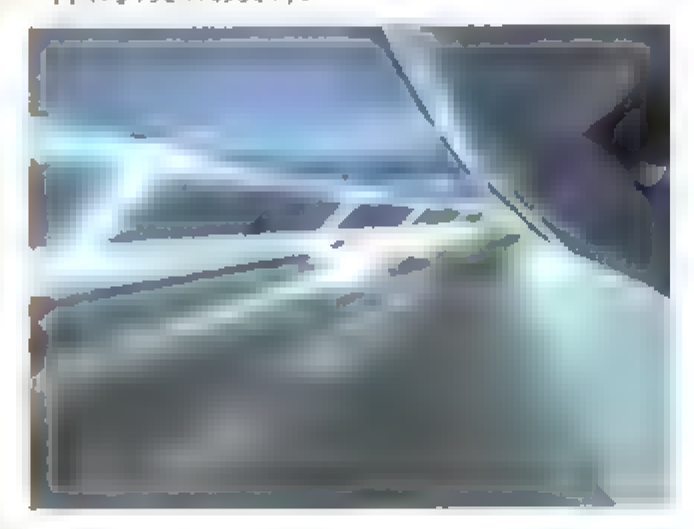
這是大西洋極速聯盟所屬的車隊之一，他們目前正在尋找冠軍好手加入，以便能夠真正發揮最新完成的極速未來車之全部性能。凡是追求恐怖刺激者、嗜服腎上線素刺激神經者、自我中心的受虐者與精神耗弱者，都是最佳的駕駛人選之一，只要是為了冠軍頭銜，任何不擇手段與卑鄙行徑都是被允許的作爲，您已經準備好加入這個世紀末狂飆盛會當中了嗎？



在現在生活忙碌的工商社會裡頭，許多人們都在尋找著解除疲勞與壓力的最好辦法，於是強調刺激快感的賽車遊戲，就成了很多玩家們的最愛。尤其是在目前大型電玩生存空間仍然被政府單位限制的今天，個人電腦與遊樂器遊戲似乎就成爲唯一的選擇，也因此，有越來越多的這類遊戲紛紛推出與上市。

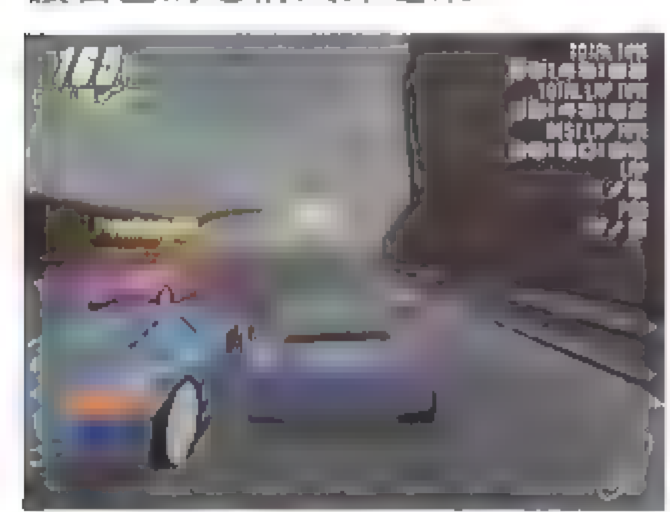
就跟其他的賽車遊戲作品一樣，這款由Gremlin公司推出的動力先鋒，雖然同樣是一款跨越平台的產品，不過顯然個人電腦版本卻有著更爲傑出的表現。筆者之所以會這樣子認爲，其中大部分原因在於遊戲完全支援3D加速卡，透過加速晶片的功能之後，相當輕而易舉地做出各式各樣的視覺特效出來。與同類遊戲比較起來，動力先鋒顯然在整個遊戲關卡的安排與佈置方面，似乎是輸給其他遊戲許多，因爲每條跑道的景物構造其實不算過於複雜，甚至部分路段顯得相當空曠無比，但是遊戲並非就沒有其特色存在。

動力先鋒最大的賣點所在，就在於遊戲成功地將光影效果運用得出神入化，跑道本身的效果方面先不說，光是車子本身的車燈晃動與鏡映效果就做得十分逼真，而且，不止是玩家操作的車子本身如此，就連其他由程式控制的敵手車子亦是如此。其次，許多3D遊戲裡頭較爲粗糙的樹木部分，動力先鋒也有著較爲完美的演出，當然這跟距離與視角的運用是脫不了關係。最後一點，也是這款遊戲最大的特色，整個畫面的流暢度極佳，簡直快要到達玩家來不及反應的驚人境界，也因此，玩家可以享受到最棒的娛樂效果。

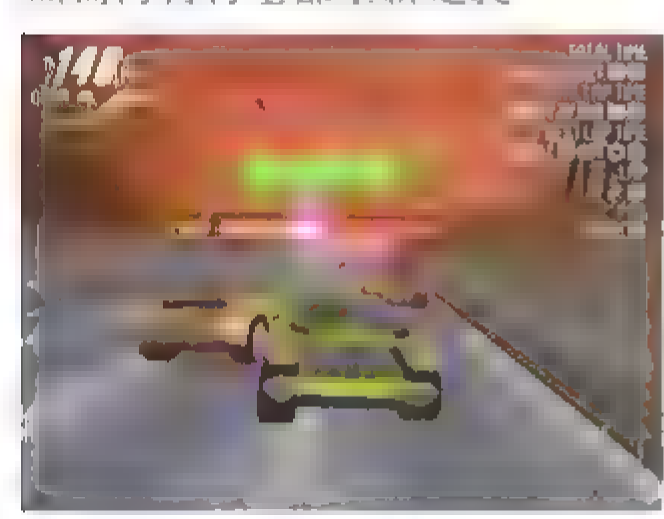


在遊戲音樂的安排方面，

動力先鋒的樂曲風格充滿了未來電子舞曲味道，並且再與跑道本身塑造出來的風格一搭配，簡直就是天衣無縫且沒有值得挑剔的地方。至於在音效的運用方面，雖然音效效果本身並沒有太過突出的演出，不過卻依然讓玩家有種身歷其境的感覺，並且隨著車子引擎聲音的逐漸加大，也跟著讓自己的心情飛奔起來。



說到動力先鋒最大的優點，莫過於就要算是遊戲的操作界面設計。在這款遊戲當中，玩家真的可以體會到那種隨心所欲的暢快操控，不但所有的功能按鍵幾乎即時產生反應，其靈敏度更是調整得相當適中，不會有難以駕御的挫折感發生。假如玩家不習慣使用鍵盤操作，可以改為直接使用Game Pad操作，而且所有操作按鈕全部內定完畢，玩家無需再自行全部重新定義

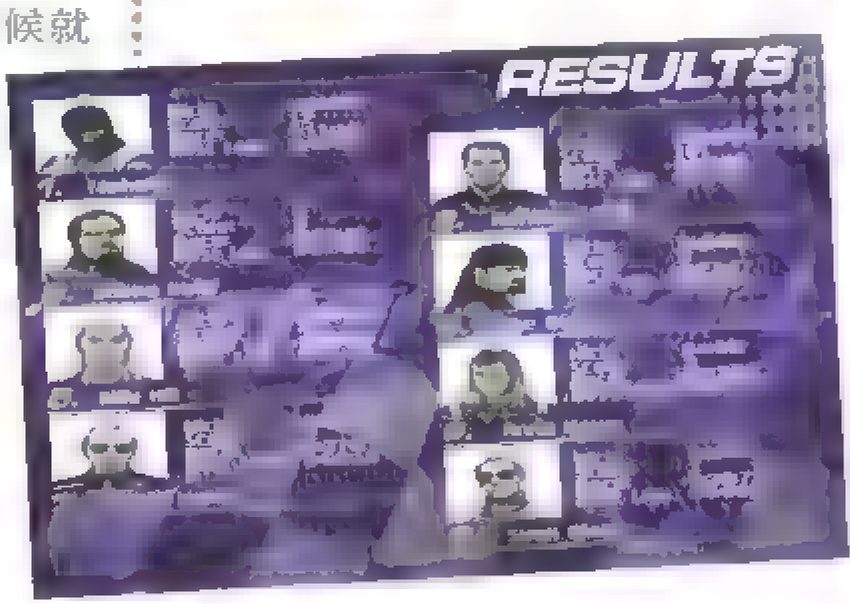


在跑道的規劃方面，動力先鋒一共有六大跑道設計，不過並非所有的跑道一開始的時候就可以直接選擇遊玩。玩家最初只能夠在兩條跑道裡頭盡情奔馳，但是隨著在聯盟車賽模式裡頭的進度與成績，才會逐漸釋出其他四條跑道讓您好好痛快狂飆一番。想要達到這樣的目的，玩家必須要運用有限的三台車輛選擇，從中挑選出自己最為拿手的車輛，靠著它來打拼出一個屬於自己的天下。



其實動力先鋒這一款遊戲，整體製作水平都在一定的水準以上，筆者根本挑不出什麼太大的毛病出來。不過假如硬是要挑骨頭的話，遊戲動畫部分的表現是有點令人失望，並沒有特別表現出應有的賽車氣勢。另外一方面，筆者前面提到的跑道景物過於空曠是其一，必須要努力過關才能夠玩遍所有的跑道是其二，尤其後者這樣的設計，實在讓人有種過於小家子氣的感覺，雖然如此可以鼓勵玩家多多爭取最好的成績，不過對於沒有太大耐心的玩家們來說，可能玩了沒幾次之後就提不起勁繼續玩下去了吧！

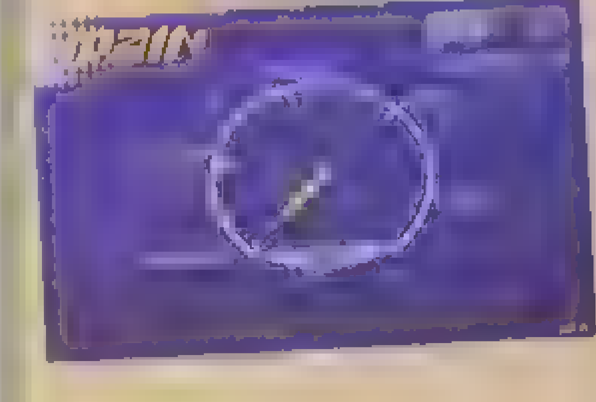
不過整體上來說，動力先鋒的聲光效果演出的確不會讓玩家感到失望，特別是對於喜歡賽車遊戲的玩家們來說，一定會個個樂在其中不可自拔，再加上遊戲本身極為順暢的畫面變換與操控靈敏無比的操作界面，實在是您閒暇時候的最佳休閒選擇。而且，遊戲裡頭的車子再怎麼亂撞，您自己可都不會因此而受傷的喔！這真的是最佳發洩情緒的遊戲選擇。





由於每一條跑道的路況與難度各異，因此除非真的是賽車遊戲的箇中好手，想要一次就馬上取得最好成績是幾乎不可能的事情，所以多多練習就會成為獲勝的不二法門，在正式開始聯盟車賽之前，筆者建議玩家最好先行進行單人車賽來好好熟悉一番。對於跑道當中的彎道處理，說明書裡頭有一段相當詳盡的解說，玩家記得一定要好好閱讀一下，如此才能夠在比賽的過程當中儘量節省時間，並且在最佳時機超越過對手車輛。





◆國外發行：SUMMIT
◆國內代理：美商新美
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：16MB
◆硬碟需求：
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M、J
◆遊戲售價：880元
◆測試配備：P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX



本文作者／DOFI

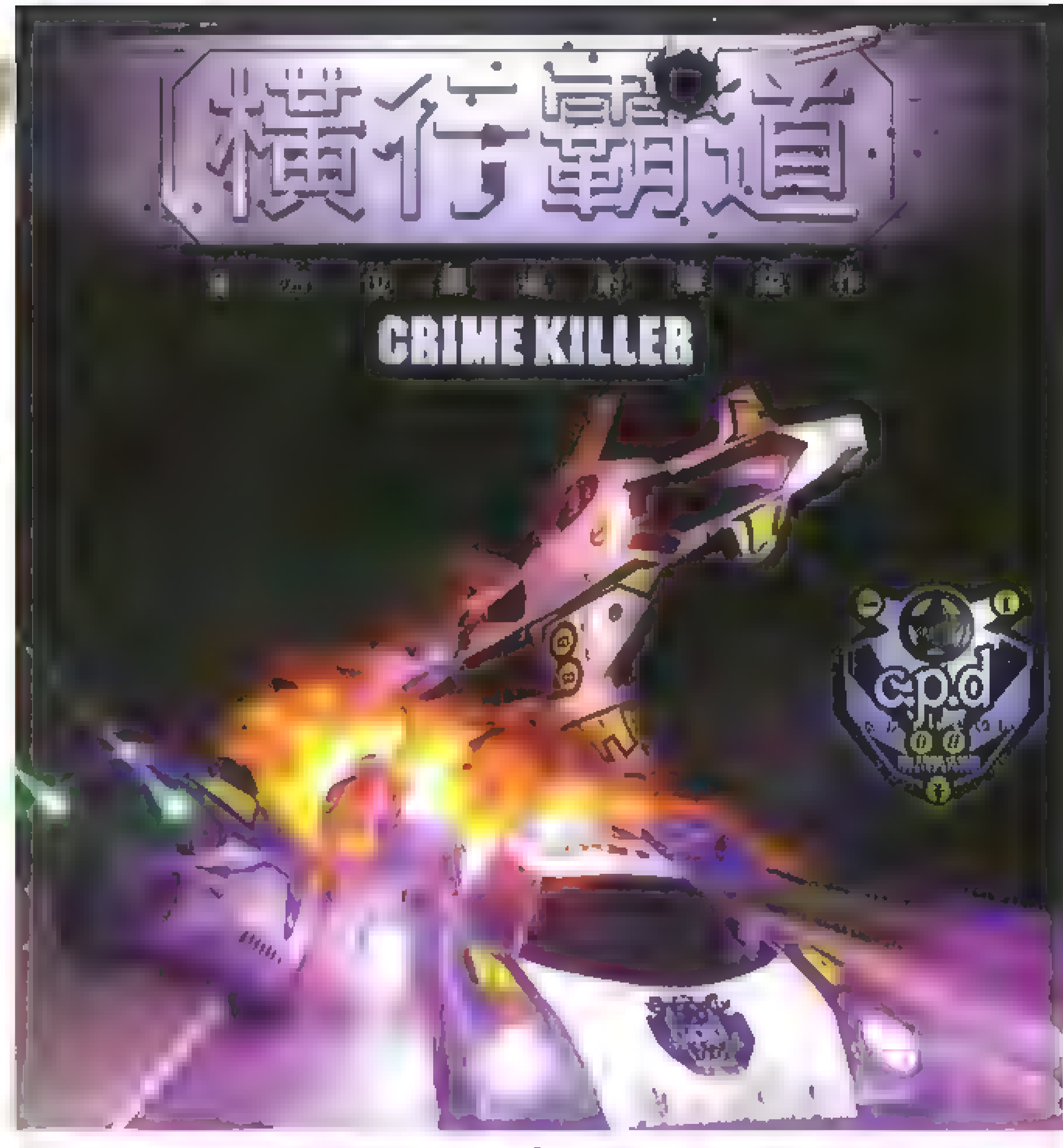
●操　作：A-
●畫　面：B
●聲　效：B-
●耐玩度：B
●娛樂性：A-

整體評價：B

賽車（不論跑車或機車）遊戲原本都只是被單純設計成參賽者之間的競速比賽，然而在該遊戲類型發展到相當成熟的地步之後，設計者便開始尋求其他的創意，希望讓賽車遊戲能增添其他娛樂成分，以獲取廣大的遊戲人口，其中有加入局部劇情，以限時內追捕嫌犯座車的大型機台「追蹤HQ」；而EA也推出的「Road Rash」機車遊戲，除了讓玩者以熟練技巧取得領先名次外，還可以徒手或使用武器攻擊其他車手，阻擾敵對車手取得超越地位的遊戲方式…等等，其他各種變化類型不勝枚舉。而這款由Interplay推出的新遊戲「橫行霸道」，則是與動作射擊遊戲結合的新型態賽車遊戲。



由於這是一款動作成分偏重的遊戲，所以遊戲劇情比較單純，遊戲背景是設定在未來21世紀的世界當中，玩者擔任的執法單位的一員，駕著超級警車、戰機與超級機車配備各種武器，以應付早已大亂的當時社會秩序。遊戲基本設定是，依劇情發展玩家將可能操控三種座駕，然後根據指示在遊戲世界中，對特定車輛執行跟蹤或追逐，並對其採取摧毀或馴服的方式解決其突發狀況，對於任務的執行則有多種武器來協助完成。





也許是因爲先有遊樂器版本的關係吧！這款電腦遊戲在與其他同類型的遊戲比較，在畫面部分表現上也就顯得有點不足。電腦上由於3D技術發展快速、硬體性能升級速度猛進，且在各種3D加速卡的幫助下，大部分的3D遊戲（特別是賽車類型遊戲）在畫面表現上已經表現得可圈可點──物件模型結構更複雜、邊緣更爲平滑、貼圖更真實，而光影等其他效果也更是變化豐富。但是這款遊戲由於先前是設計在遊樂器上，因爲硬體效能與表現極限的關係，在以上所述的許多方面也就極受限制，以致於這款遊戲在整體畫面的質感上，也就顯得較爲薄弱。不過相對的，由於目前大多數的電腦硬體設備來說對這款遊戲的畫面處理已是綽綽有餘，所以使得遊戲的畫面流暢度也就大大提昇，也較能夠展現出整個遊戲的節奏。



也因爲是以遊樂器爲基準考量所設計的遊戲，在操作介面

上也就相當簡單，上手也相當容易，如果配合搖桿或其它GamePad控制器則將會有更好的效果，不過在遊戲當中，玩者座駕操控卻有點不大能隨心所欲，常常會有轉向過頭，或是瞄準不易的感覺，需要多遊戲數次之後才能夠掌握住其中駕駛動向。

關於聲效方面，遊戲過場動畫裡的配樂節奏感十足，能帶領玩家進入緊張的遊戲節奏中，但在遊戲進行時卻只能聽見各種音效，雖然音效方面的表現還算不錯，不過沒有一些襯底的背景音樂，使得在未發生狀況時也就讓人感到聽覺有些單調。



遊戲過程中有幾個較讓人感到疑惑的地方，像是在遊戲當中路上行駛著的其他車輛，其AI設計就有點令人不解，因為這些車輛好像只是會一直以固定路徑移動，並不會理會玩者的座駕，好歹玩者扮演的也是警察單位，只是在啟動警笛開始追逐嫌犯時，這些車輛也仍然無動於衷，絲毫無視公權力的存在，其出現的目的似乎只是單純用來協助嫌犯車輛逃跑，阻擋玩者前進。而如果玩者把座車停在道路上不動，這些車輛也依然會直接衝撞上來，連基本的閃避動作也沒有。玩者在追逐嫌犯當中，對於其他車輛也只能謹慎閃躲，且要盡量小心切勿不慎擊毀無辜車輛，或是為求方便而開砲清除前方車輛，因為這樣會遭來其他警車單位的攻擊，等於造成自我毀滅的結果。

大部分在遊樂器上所設計的遊戲，其最大特色主要就著重在其娛樂性上，並以簡單上手的

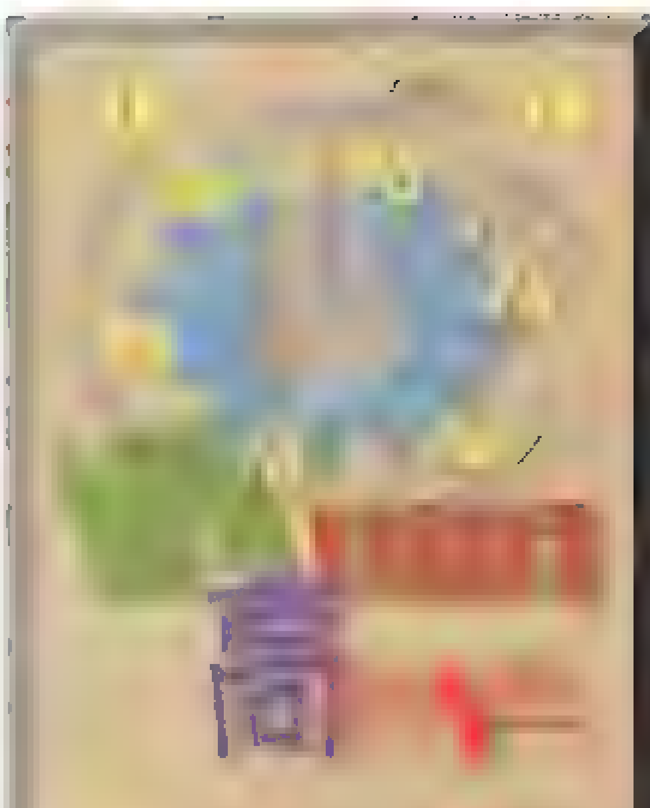


玩法與遊戲規則，讓大多數的玩者能更容易接受它。不過在移植到PC或其他遊戲平台上時就得多花點心思，除了要保留遊戲原來具有的優點之外，必須還要能視平台的優點而加以改良或補強，才能獲得更多玩者的青睞。以這款遊戲來說，遊戲中的各段過場動畫最好能夠依PC的畫面規格重新Render一次，而不只是直接套上遊樂器版本所使用低解析度版本的動畫檔；運用PC高速資料運算處理的特性，讓敵人與其他車輛的行進AI控制更為聰明且多變化；或是針對3D加速卡的支援，可以改善車體造型與結構的美觀與複雜度，或是場景的質感與變化性…等等都是這款遊戲能繼續發揮與改善的方向。



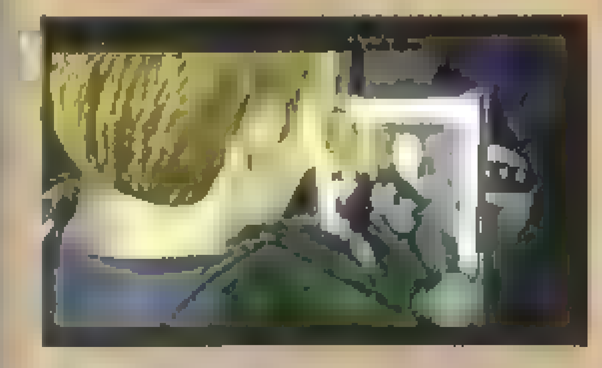
整體看來，橫行霸道這款遊戲的表現水準可能不太能夠獲得各位對於高水準遊戲的玩家所青睞，但是以其設計理念的觀點來說，其對於大多數的一般玩者應該仍有其相當的魅力，足以吸引不少喜歡只要靠反應就能上手的動作射擊遊戲，對於不擅長玩劇情結構龐大的角色扮演遊戲，或是需要多花腦筋的戰略遊戲的玩家來說，也算是一個不錯的遊戲享受。





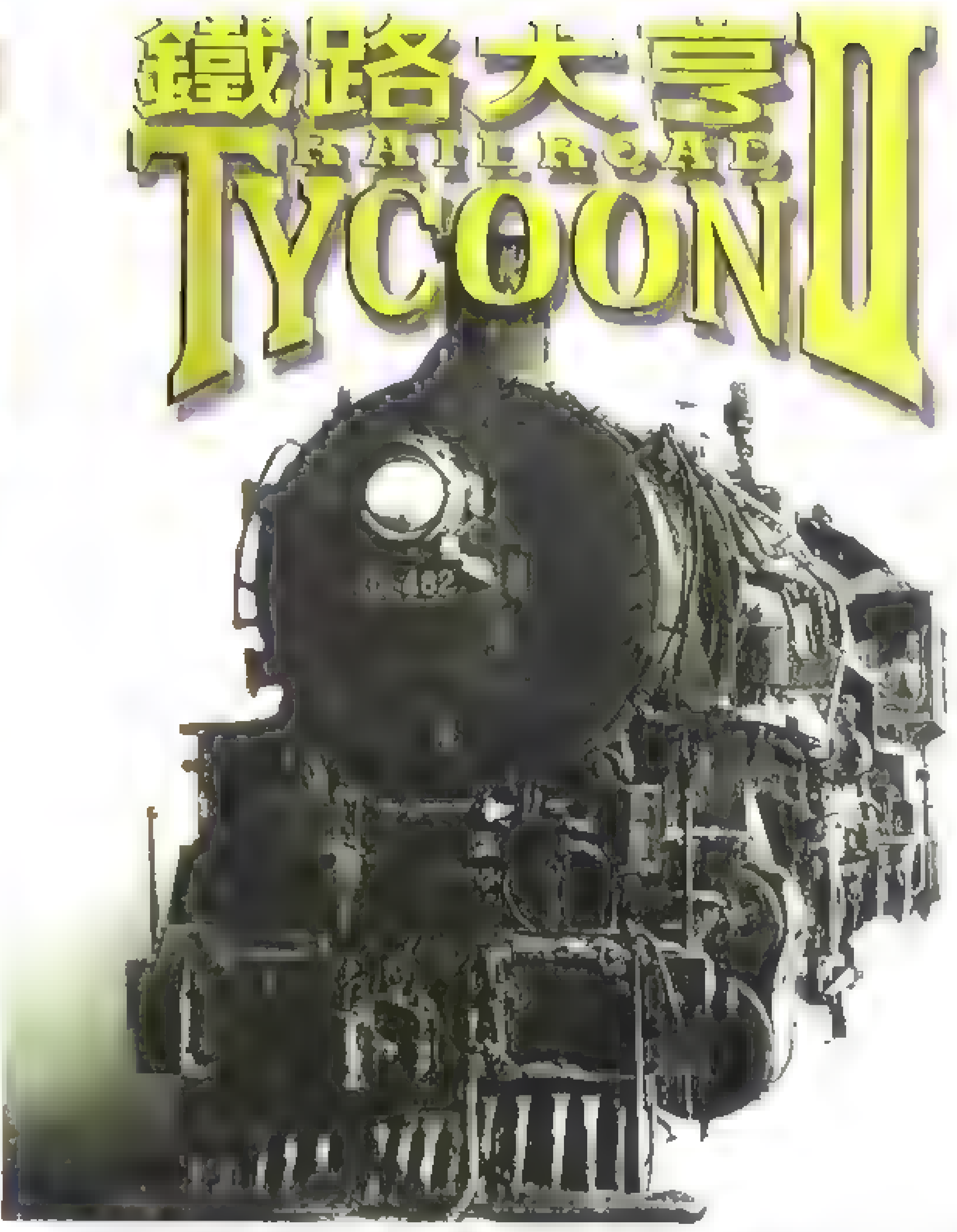
因為其他的一般車輛會一直照其固定路徑移動，可能會由各種方向往玩者座駕衝撞，所以雖然沒有任何狀況，玩者仍然要四處遊走，不要停在原地等候指示，只要小心閃躲迎面而來的車輛即可。而一旦有任何狀況，needs要追蹤嫌犯時，則將大部分的注意力放在畫面下方的雷達圖上，注意嫌犯位置與逃逸方向，而對前方畫面只要注意閃躲迎面而來車輛即可。縱使嫌犯車輛就在眼前，也仍然是以雷達圖為重心，注意並推測其行進路線與方位，因為嫌犯的逃逸速度快，常常一轉眼就轉到另一條小巷道中，所以必須隨時掌握其動向。

另外，對於各種狀況的處理也要注意畫面上隨時出現的指示說明，因為不是所有的嫌犯都是要用武力摧毀的，有時只要用干擾波制服即可。



◆國外發行：Interplay
◆國內代理：英特衛
◆遊戲類型：動作射擊
◆使用平台：Win95/98
◆適用機型：P-166
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作介面：K、J
◆遊戲售價：1080元
◆測試配備：P-166MMX、32MB RAM、AD1816音效卡、24X CD-ROM、Righteous 3D





鐵路大亨 RAILROAD TYCOON II

本文作者／LCJ

- ●操　作：A
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：B+
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B
- ●連線功能：B

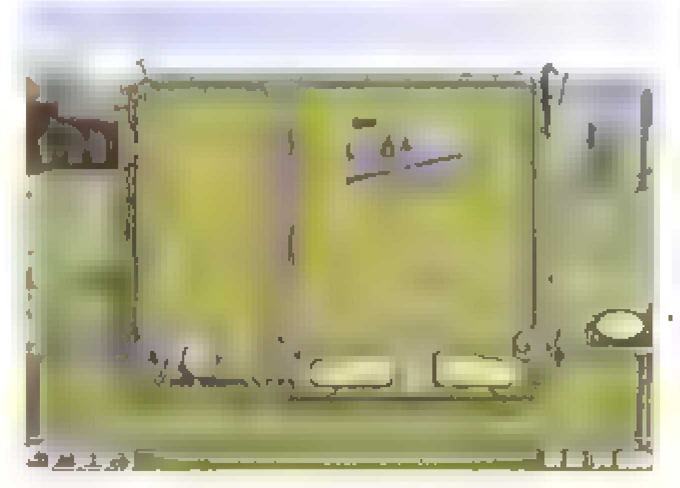
整體評價：B



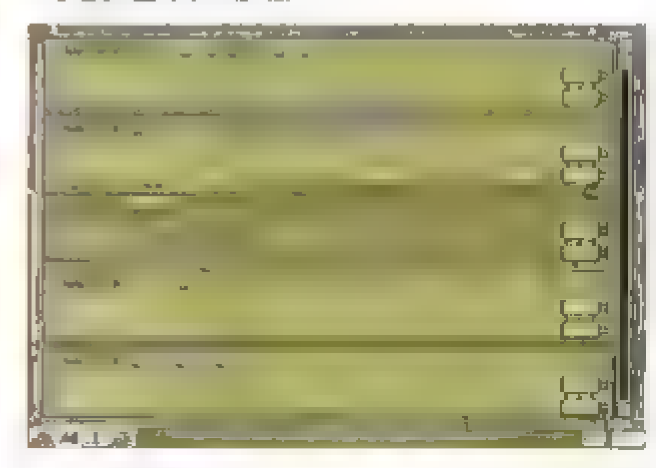
對於喜好策略遊戲的玩家來說，鐵路大亨是一套令人印象深刻、愛不釋手的好遊戲。所以一旦傳出二代要推出的消息，就讓不少玩家引頸期盼。然而由於版權轉移，所以鐵路大亨2的設計公司換成Pop Top Software，製作人也不再是Sid Meier了。因此，鐵路大亨2倒底會青出於藍呢？還是『一代不如一代』，就是許多玩家所關心的話題了。



鐵路大亨2的進行方式，可分爲單人模式與多人模式，並提供玩家自行設計地圖的功能。在單人模式中，玩家可以選擇進行單一的場景模式（Scenario），或是由許多場景所串聯起來的競賽模式（Campaign）。多人模式方面，本遊戲則提供了TCP/IP、IPX、Modem與串列埠四種最常見的連線方式。

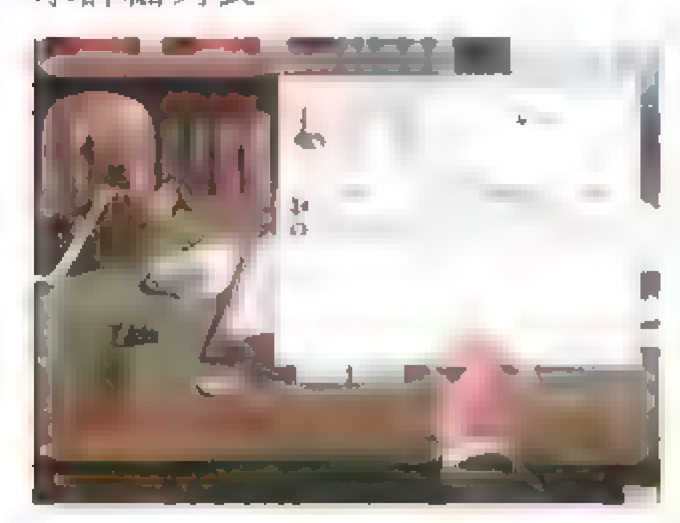


在遊戲的玩法方面，基本上本遊戲的玩法與一代差不多。玩家建立了鐵路公司之後，接下來在車站之間運送旅客與貨物，以賺取利潤。隨著玩家選擇的工業模式不同，運送所獲得的利潤也不同。舉例來說，在基本型中，車站會接受所有的貨物，只要運送物品，就可以獲得收入；在高級型中，車站仍會接受所有的貨物，但是對於不需要的貨物，則只會支付半價。在專家型當中，車站對於不需要的貨物只會支付相當低的價格。除此之外，玩家可以透過不同的財務模式，進行買空賣空，或是併購其他公司的行動。如果覺得不想玩得那麼複雜，那麼選擇沙盤模式，可以將工業模式與財務模式都關閉，完全專心在鐵路與火車的營運管理上。



在操作介面上，筆者覺得鐵路大亨2設計得相當不錯。玩

家可以透過地圖概觀的功能，直接觀看地圖上各個地區資源的供需情況，架構整個運輸網路。透過列表方塊，玩家可把車站、火車、玩者與公司的資料顯示在雷達區域內；如果資料太多，玩家也可以選擇全螢幕的方式，來顯示詳細列表。



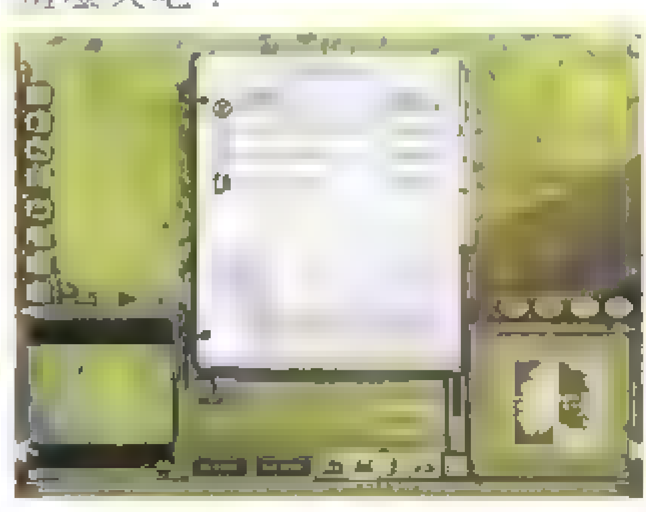
比較一代與二代的差別，最明顯的地方就是畫面變好看了。除此之外，財務系統的改良，也使玩家更有操作金融商品的樂趣。如果手段夠高的話，還可以用『融資、融券』的方式，來快速累積個人財富。



在鐵路的鋪設方面，鐵路大亨2也不再強迫玩家必須將所有的鐵路相連。因此，玩家可以在美東蓋一條鐵路，在美西又蓋另一條鐵路，不須花大把的錢將兩條鐵路連在一起。除了鐵路的鋪設規則改變了，車站的建設規定在鐵路大亨2中也大幅放寬了。以前只要是舊車站的勢力範圍內，任何人都不能蓋新的車站。現在只要玩家有錢，而且沒有地形上的限制，玩家可以讓兩個車站比鄰而居。

從這些變革看來，筆者覺得鐵路大亨2已經失去以往那種商業競爭的精神，轉變得與模擬城市之類的模擬遊戲比較類似了。在一代的時候，玩家最大的樂趣，應該就是把鐵軌延伸至對手的車站，藉由價格戰與運送量將對手逐出城市。然而到了二代，玩家如果把鐵軌延伸到對手的車站，那麼必須付出使用費，而不能進行價格戰。如果玩家不想付錢的話，那麼玩家也可以在附近自己蓋一座車站。這樣一來，雖然玩家可以全心全力建設自己的鐵路帝國，不過就像給球場上的每個球員一顆球一樣，競賽的樂趣完全都沒有了！

除此之外，筆者覺得鐵路大亨2最讓人失望的地方，就是取消了信號站與隧道的設計。在一代中，玩家可以透過設置信號站的方式，讓車輛壅塞程度可以獲得有效的紓解；然而二代卻取消了信號站，因此當塞車的情況發生時，玩家就只能冷眼旁觀了。取消隧道的設計，是筆者最不能認同的一點。因為當地形的坡度升高後，火車的速度會逐漸下降，如果有隧道的話，火車的通行速度並不會受到影響，而鐵路大亨2取消隧道的設計後，許多火車在通過山地時所耗的時間，就變得相當地離譜。筆者遇過最好笑的情況，就是在十九世紀時，從美國東岸的聖路易發車到西岸的西雅圖，竟然要開了四年才會到！！我想，走路都不用這麼久吧？



撇開上述缺點不談的話，筆者覺得鐵路大亨2可以說是一個中規中矩的策略遊戲。它有優秀的畫面，良好的操作界面，及還算有趣的股票市場。不過對於喜愛競爭的玩家來說，它實在是太平穩了一點，讓人覺得缺乏刺激的感覺，所以很難喜歡上它。



其實本遊戲要賺錢並不難，玩家只要跟一代一樣，玩家只要一開始不要擴張得太快，然後努力運送旅客與郵件，就可以坐等資金收入了。

在競賽模式中，玩家往往被交付運送幾種貨物到指定地點的任務。如果玩家想要贏得金牌，可以鋪設雙軌的鐵道，然後連續發數輛車，就可以用最短的時間完成任務。



◆國外發行：Pop Top Software
◆國內代理：華義國際
◆遊戲類型：策略
◆使用平台：WIN95
◆適用機型：Pentium 133
◆記憶體：16MB
◆支援音效：SB
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：M
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：PⅡ350、36X CD-ROM、128MB RAM、SB PRO II



本文作者／朱紹祖

●操　作：B-

●畫　面：B-

●聲　效：B

●耐玩度：B-

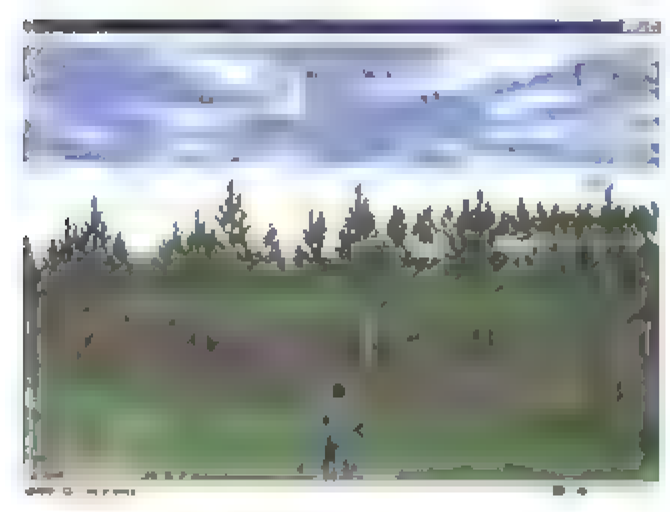
●娛樂性：B-

●連線功能：B-

整體評價：B-



很容易一年又過去了，轉眼間1998年的聖誕過去1999年的新年（農曆）又到了。今年的寒假湧出了數十套不錯的PC遊戲，各位玩家真正玩了幾套呢？不過話說回來今年的遊戲種類以Quake Like爲多，可算是這種遊戲的（大復活）死灰復燃。不過這回筆者要討論的這個遊戲勉強可以用Quake-Like來定義，但如果用動作射擊類來形容相信會更貼切。



這個遊戲的名字叫<DUNE RUNNER疾速毀滅者>英文名字念起來就有點像DOOM嘛！而<疾速毀滅者>基本上的遊戲內容就是由玩家扮演一位獨立作戰的精英，將隨著任務不同被分派到不同的地方區域去完成特定的任務。這個遊戲基本上是靠著玩家優秀的作戰能力，去完成遊戲中既定的某些任務。遊戲中提供了約四十九個關卡供玩家一顯身手，事實上大部分的任務目的，都是搜索尋找或摧毀一些軍事目標或特定的對象，在開始時玩家可挑選一些初級任務來進行，而一些難度較高的任務必須等待玩家的過關能力較高時方可進行。



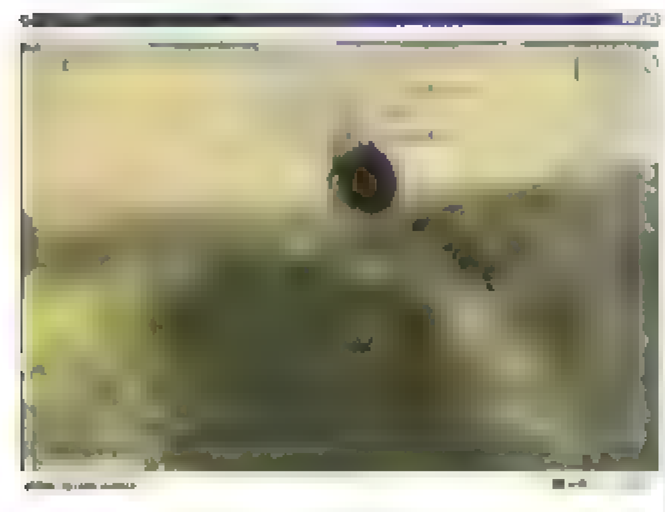
當玩家在進行遊戲時，應該會發現這是一個賽車混合射擊的遊戲，事實上這個答案只對了一半，因爲在開始時玩家都是駕駛著車輛活動的，而且視覺上的景觀也是呈現第三人稱視角，無形中這可能帶給玩家一定程度錯誤的訊息，其實當各位玩家再把遊戲玩深一層，就不難發現一些奧妙之處，那就是視覺景觀可由第三人稱調整爲第一人稱，而且遊戲中玩家並不是千篇一律的駕駛著車子的。遊戲裡提供十五種交通工具供玩家駕駛，裡面包括了機車、卡車、快艇、飛機…等等。甚至有些時候各位還需要以徒步或游泳的方式進行遊戲。不過如果各位玩家以徒步肉身與敵軍決一死戰的話可能換來的後果是十分慘烈的，因爲敵軍的



戰車一碾過來各位玩家就馬上變成肉餅了，同樣的，各位開著戰車時也可碾過敵軍，就可馬上消滅掉他們了。



另外，遊戲也提供了一種不錯的玩法，那就是搶奪別人的物品的機會，玩家可在遊戲中奪取敵人的交通工具（受到攻擊時交通工具會先受損），當然敵方也可使用同樣行為奪取各位的交通工具。要知道交通工具可為玩家抵擋敵軍的攻擊一直到毀壞為止，所以必須小心使用，同時壞了必須趕快去搶奪另一具以免受到攻擊。

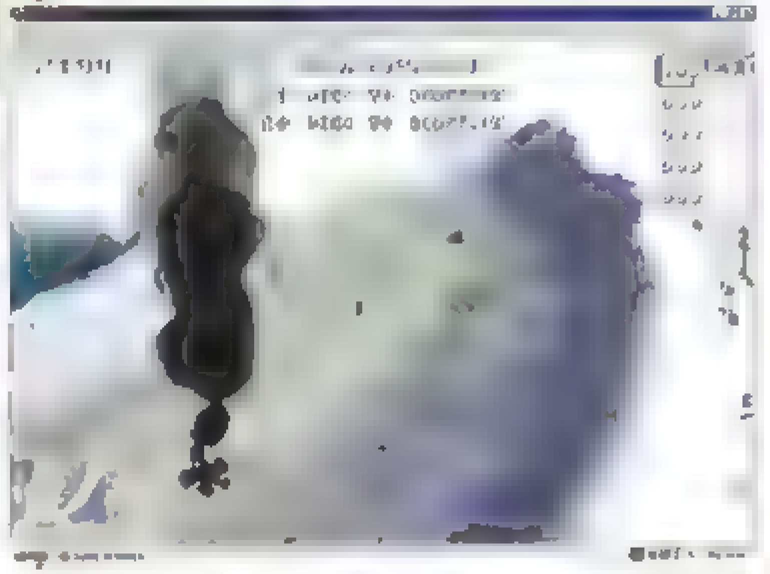


遊戲在畫面支援了數種不同的解析度，另外玩家也可針對畫面內的其他物件的細緻度做調整（圖像精緻度），以達到視覺上的最佳效果。不過玩家在調整這些參數的同時，必須考慮到電腦CPU的速度是否夠快，否則遊戲進行時就會有跳格的情形出現。遊戲並不支援3Dfx巫毒卡，所以有3Dfx卡也沒有用武之地啦！事實上玩家如果覺得電腦不夠快，但解析度又希望能夠高一點的話，可以考慮不要啟動全螢幕來進行遊戲，效果將會有所改善。不過就筆者個人認為遊戲的解析是尚可接受，但是畫面的美工就有待改善，因為與近日同類型遊戲相比之下實在有一段差距。

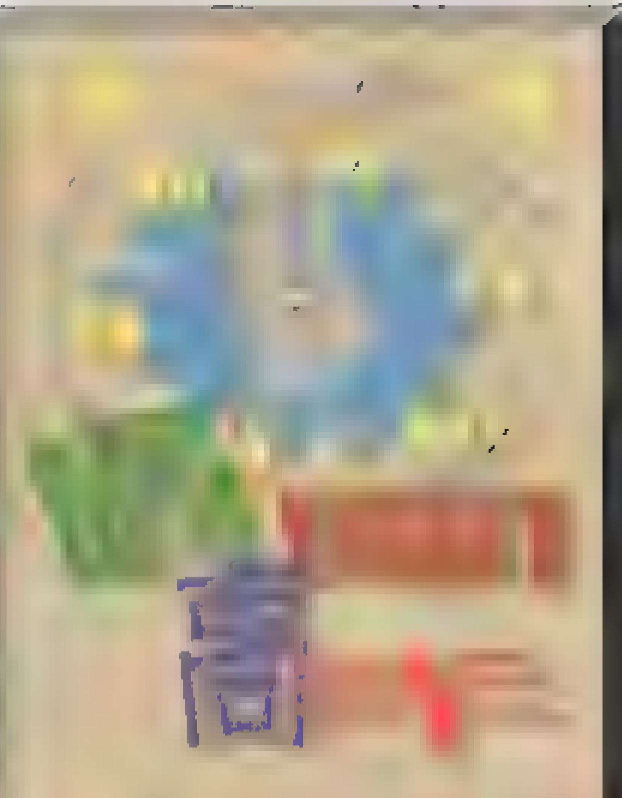
另外，遊戲音樂主要是以音軌方式來呈現，這可以說是為遊戲特別製造的音樂，各位玩家甚至可以直接把CD片放到音響去播放音樂。至於音效方面可以算是該有的都有了，一些來自武器所產生的槍砲聲、爆炸聲及交通工具所發生的引擎聲都無一缺少。



操作介面基本上是採用Doom Like類遊戲一般常用的按鍵來操作，如果玩家常玩這類遊戲的話，大概不必練習就可操作自如了，同時在畫面上也提供了遊戲時可參考的一些數值，並且有一具指北針小器標示出座標範圍內裡所有敵人的正確位置，供各位玩家參考。基本上這些設計都十分貼心，也可讓玩家能更加暢順的操作遊戲。



總括而言，筆者認為就畫面的素質而言並沒有呈現出時下產品的水準，在玩法上可以算是一個典型的賽車或第一人稱類射擊遊戲，值得一提的是，它是一個時間限制性的遊戲，所以各位不必一定把敵人通通消滅，首要目標依然在完成每關所交付的任務目標。連線情形不佳又是遊戲的另一項缺點。



事實上各位在遊戲中應該清楚了解每次的任務目標，不要漫無目的在場景內打轉，因為每關都有時間限制性，不趕快把任務完成可是會GAME OVER呢！注意沿路上可拾取的資源也是十分重要的，因為各式各樣物品都散在路上，把握機會增強自己嘛！而且當各位的交通工具受損的話要趕快找到另一輛替代的戰車，否則危機發生時小則車毀（徒步），大則人亡。交通工具基本上可為各位玩家分擔一些攻擊的損害，而徒步的話敵軍不必開火，只要碾壓各位就足夠消滅玩家了，所以各位假如發現載具情況不良時，必須盡快搶奪另一輛來替代。另外如果遇到敵軍強加抵抗，各位不必硬碰，也許逃走也是另一項的選擇。



◆國外發行：GREENWOOD
◆國內代理：玩家天地
◆遊戲類型：動作射擊
◆使用平台：WIN95/DOS
◆適用機型：P 60
◆記憶體：16MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：MK
◆遊戲售價：550元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3D代

GAME





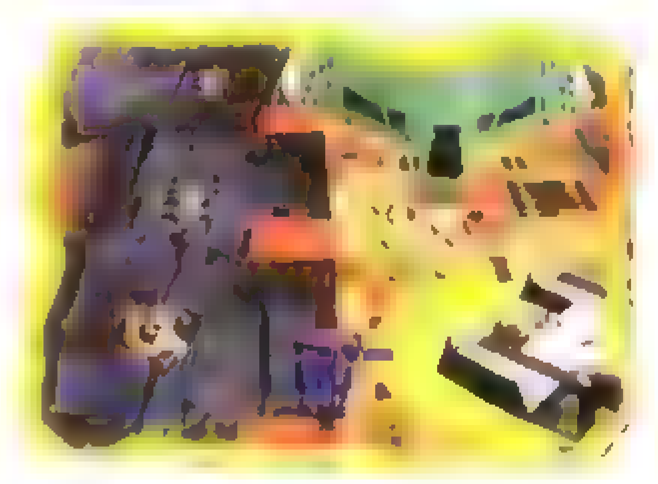
本文作者／朱紹祖

- 劇　情：B
- 操　作：B
- 畫　面：A
- 聲　效：B+
- 耐玩度：B
- 娛樂性：B
- 連線功能：B-

整體評價：B+

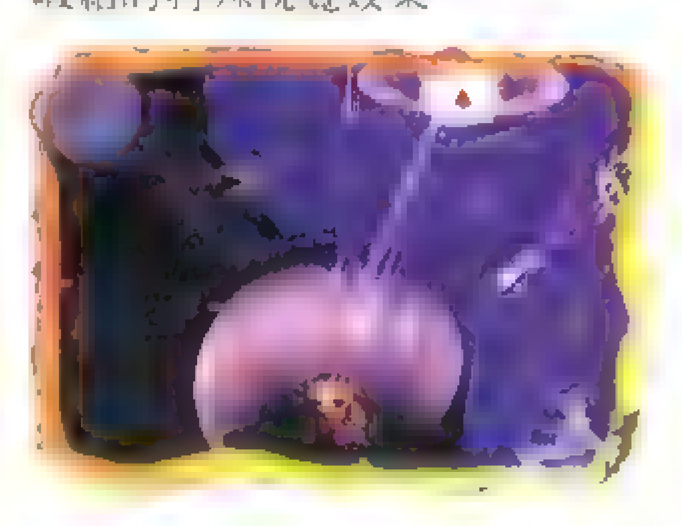
不知道各位玩家是否有玩過扮演未來警察對抗惡勢力的遊戲呢？如果沒有的話現在就有機會了。Electronic Arts最近上市的新作<Future Cop未來戰警>就是這樣的一個遊戲了。<未來戰警>的故事背景是設定在未來的二十一世紀洛杉磯，故事內容主要是講述那時的社會腐敗並且充滿了罪惡，在一次大地震後洛杉磯更被震得四分五裂，此時匪徒趁機把洛杉磯劃分成許多區域並且加以割據。事實上L、A、P、D洛杉磯警察已盡了很大的力量來維護法紀並且阻止這些事情發生，可惜一切的努力卻由於雙方的武力相差太遠而一直徒勞無功。眼看著戰區慢慢地淪陷…突然出現了轉機，這主要是因為A-1 Alpha終極戰機的研發成功，L、A、P、D終於能藉由這種強大的武器裝備與匪徒匹敵對抗，而各位玩家自然就是L、A、P、D其中的一名成員負責駕駛這種終極戰機保衛家園。

在遊戲中玩家將面對各式各樣的罪犯，他們人數眾多，而玩家卻必須一人去面對。不過各位玩家大可以放心，因為終極戰機上將可從十五種武器選擇出安裝不同類型的武器，而且在任務進行時，指揮部將會透過通信器提供指示給玩家，只要按照指示把任務一一完成，破關將不是一件難事。



事實上遊戲自始至終皆以第三人稱觀點進行，在許多不同的場景中還支援了多重視角，玩家可任由電腦切換視角又或者手動操作視角點變換。可算是十分貼心的設計。

在畫面上，由於<未來戰警>是一套不折不扣的3D動作射擊遊戲，所以聲光效果是絕對少不了的，再加上遊戲支援了多種不同的3D加速卡，如果在配合上3D加速卡的話，絕對能看到各種炫麗的爆破畫面以及令人目不暇給的特殊視覺效果。



聲音效果方面，遊戲並提供了背景音樂、語音及音效三種不同效果。在背景音樂方面大部分是以強勁的背景音樂為主，相信主要是使攻擊時氣氛較為緊湊。而語音當然是標準的英文啦！如果各位玩家聽不懂，可能就必須多費心了，因為語音主要都是講解攻擊時的任務狀況及情形。至於音效嘛！大多數都是來自一些射擊聲音及爆炸聲，所以在聲音方面用該有的都有來形容相信是十分貼切的。

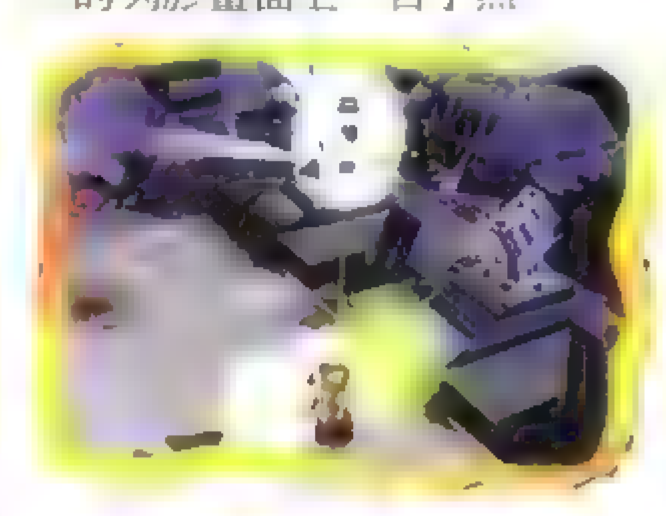
操作介面可以說是好壞參半，爲什麼這樣形容呢！相信主要是由於按鍵繁多，明顯的表現出十分複雜的感覺，有時候甚至必須同時按下兩鍵方可啓動某些特殊之功能。遊戲當然也支援Game Pad的操作，相信玩家不會希望與好朋友二個人同時操控一個鍵盤（甚至有些廠牌鍵盤無法同時作用數個按鍵呢！），所以各位玩家如需進行雙人模式的話，搖桿可能就是必備之操作介面了。



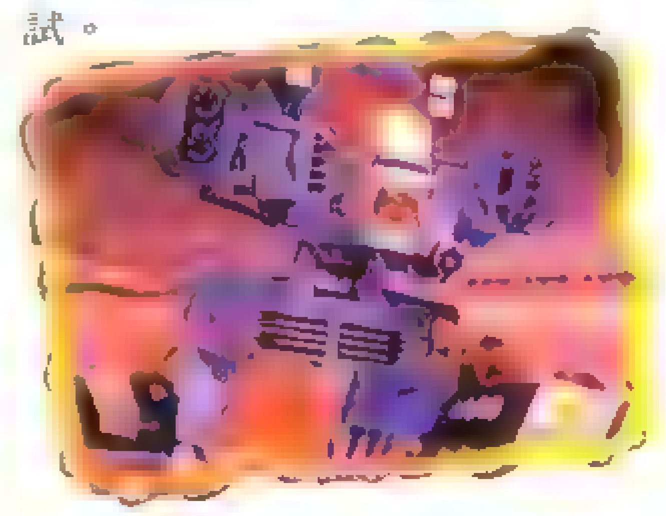
至於多人模式方面，則提供了單機分割畫面及連線功能，所謂單機分割畫面，就是在螢幕上分割成左右兩邊，讓玩家同時電腦上進行雙人模式的玩法，很多賽車遊戲皆有此功能。至於連線功能方面，遊戲提供了Internet的TCP/IP，室內網路LAN及Modem三種不同的模式。各位玩家絕對可與友人一起保衛洛杉磯了。



就筆者而言這個遊戲大致上表現得可圈可點，遊戲一開始的感覺就有點像之前的核武風暴及飛鷹突戰隊，玩家下去感覺上就更像了，之間的分別大概就只有前者在空中進行另一者在陸地上進行吧！雖然感覺上玩法有些相似，但實際上它們的玩法還是不太一樣的。在＜未來戰警＞中玩家將會操作一隻半機械人的戰具，它大部分時間都以機械人型態存在，在偶有需要時也可把它變成戰鬥機的外形，目的大概是飛越某些受障礙區域。遊戲中有許多地方製作得不錯，筆者最欣賞的是鎖定目標的裝置，一旦瞄準就有一條紅線指出目標的直線位置，只要確實鎖定，命中率可算是百分之百。另外在畫面上也可發現相當方便的座標介面，可幫助玩家了解周圍的敵人位置，同時遊戲中的各項數值也一一的列於畫面上一目了然。



另外畫面設計成可分割的方式，也是同類型遊戲中甚少採用的設計。不過，遊戲中也不乏存在一些問題，就筆者個人意見認爲遊戲變化太少，就是一大致命傷，相信是由於戰場設定在都市中，所以每個關卡、每個場景、每個任務都有差不多的感覺，玩久了真是有點悶。筆者之前所提到的多角度視角，其實有時候是一項缺點，筆者認爲主要原因是電腦判斷的景觀與玩家需要的有認知上的差異，所以電腦決定轉換的畫面不一定是玩家需要的，萬一在複雜的戰鬥場景中出現這種問題，很有可能會變成致命的失誤。不過總括來說，這套遊戲總是打破了近日充滿了Quake Like遊戲的格局，想換種口味換條跑道的朋友們不妨一試。





這套遊戲主要就是消滅敵人，遊戲中每一個區域中均有一個目標，解決他就過關了，但是完成這項目標重點可能是要有足夠的彈藥，所以切記省點彈藥，特別是那些威力大的炸彈。另外除了在第一關不能自行選擇武器外，其餘各關玩家均可自行選購合適的武器，而資金的來源就是靠前一關的完成狀況，所以筆者建議多毀滅敵軍的固定設施以換取更多的資金。還有要注意升級武器，級數越高武器威力越大。在遊戲中也可以生產兩種輔助武器：(1) 盤旋坦克、(2) 噴射直昇機，能否百戰百勝就看各位的本領了。



◆國外發行：EA
◆國內代理：美商藝電
◆遊戲類型：動作射擊
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P-150
◆記憶體：32MB
◆支援音效：Direct相容卡
◆顯示模式：SVGA
◆操作界面：K、M
◆遊戲售價：980元
◆測試配備：P-200 MMX、96MB RAM、AW32 8MB RAM、24X CD-ROM、ATI 3D×PRESSION+、3Dfx



本文作者／林文郁

- ●操　作：A-
- ●畫　面：B+
- ●聲　效：B-
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B-
- ●連線功能：B

整體評價：B

對於全世界的棒球迷而言，只要一提到1998年球季，就不能不聯想到「70」這個數字，以及紅頭大麥克麥奎爾。沒錯，麥奎爾的單一球季70支全壘打，不僅打破了矗立37年之久的「莫瑞斯障礙」（1961年單一球季61支全壘打），更讓全世界球迷的心隨著一次又一次的新記錄愈飆愈高，直到球季落幕。

反觀國內職棒，雖然民國79年成立的中華職棒充分利用國人「世界棒球五強之一的臺灣應該要有職棒，以建立完整的棒球體系」的心理，成立國內第一個職棒聯盟，吸引了全臺灣棒球人口的目光，更成功的開發出以往少見的女性球迷，擴大了棒球人口，讓國內棒球環境蓬勃發展到具有二個聯盟的生存空間。只可惜後來發生的放水事件大大的傷害了球迷的心，一夕之間，國內職棒變成人人不屑的運動，地位由雲端跌落谷底。而臺灣大聯盟以企業認養、與在地結合的方法重新凝聚球迷的向心力，職棒聲勢又慢慢回復了起來。為了將聲



勢推至另一個高峰，臺灣大聯盟趕在88年球季開始之前，推出「臺灣職棒大聯盟」的遊戲，就讓我們看看這款遊戲的表現如何。



與一般已上市的棒球遊戲軟體或是電視遊樂器一樣，「臺灣職棒大聯盟」同樣具有表演賽、錦標賽、全壘打大賽以及聯盟賽四個遊戲選項：表演賽可以一人與電腦對戰、電腦與電腦對戰或是二人對戰，在這模式下也支援網路連線，不過一場比賽約需時30至40分鐘，若考慮網路延遲，大約要一小時才能完成一場比賽，除非玩家利用區域網路連線，或是非常想與遠處的朋友一較高下，否則不建議採用連線模式。錦標賽可供最多4名玩家參與，選擇4或8支球隊（除台灣大聯盟已有的4支球隊外，另有4支虛擬球隊）以單淘汰方式比出一隻冠軍隊伍。全壘打大賽相信不用筆者多說，各位玩家應該都很清楚遊戲內容是什麼，筆者認為很適合用來作為打擊練習。聯盟賽則提供全球季214場比賽，或是上、下球季各107場比賽3種賽程，玩家可以率領最喜歡的球隊力爭冠軍。



前面寫了這麼多，可能有



此拿到遊戲就先打再說的玩家會覺得不耐煩，好，我們就來談談球賽尤其是季賽的內容好了。筆者一般將棒球遊戲分成投、守、打以及資料四部分，先看看投手投球部份：就畫面上的實際球速來看，可以看得出來具有速差，但是並不是非常明顯，與真實狀況相接近，但是由數字表現出來的球速則令筆者搖頭，國內投手的球速大多介於110至130之間，但遊戲中顯示出的球速卻多位於85至120，連陳義信這種速球型的投手都很少超過130，而黃平洋這位以控球及七彩變化球著稱的投手卻出現過161的球速，讓筆者不知該說些什麼才好。

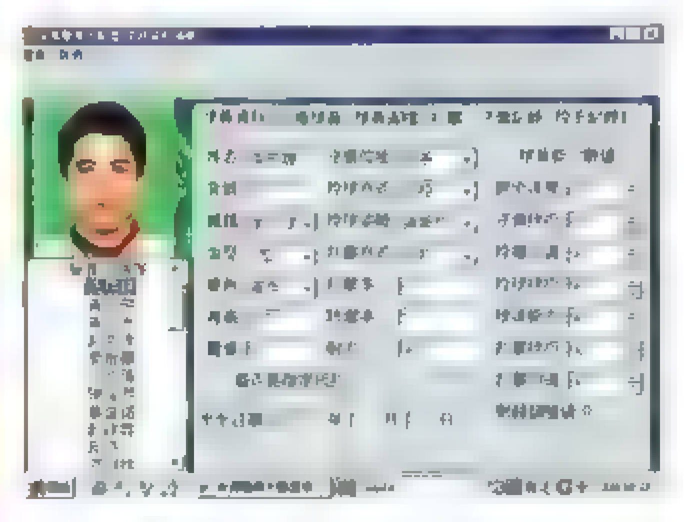
守備方面的表現則相當不錯，雖然未提供全程自動守備的功能（球被擊出後可以使用自動守備，但切換時有延遲，不建議採用），但是守備畫面可以同時顯示球的位置、球的預估落點及操控守備員的位置，不但方便玩家在守備時對球的處理，在進攻時也不至於因離壘過早造成雙殺或是錯失進壘的機會。缺點則是守備員撲球時在銀幕上的距離幾乎是固定的，沒有隨視距的改變而變化，造成內野手一撲是半個身長、外野手一撲卻是二個身長的奇怪現象。



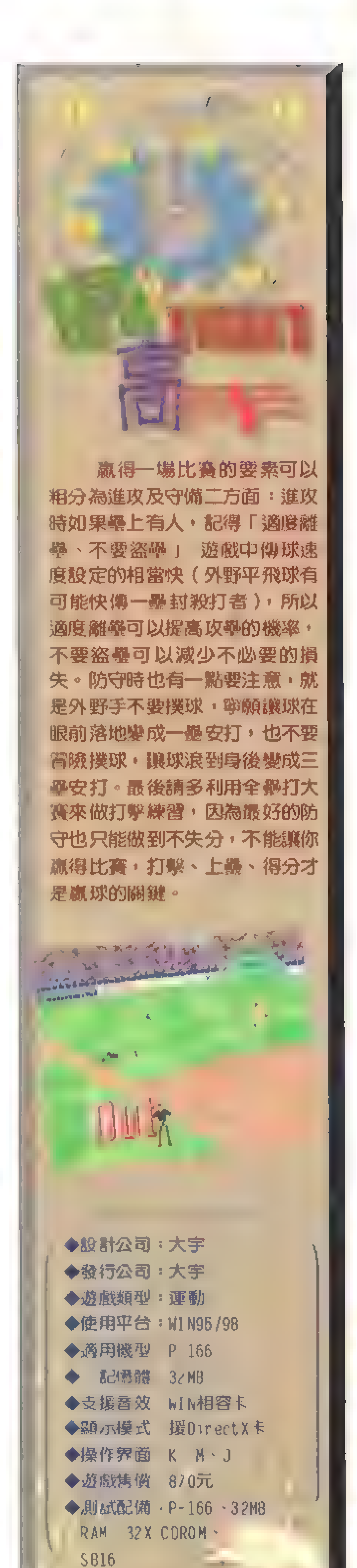
打擊方面看起來是3D，其實是2D打擊，所以玩家不需要去捉球進壘的內外高低，只要捉準球進壘的時點揮棒，差不多都能打到。



至於在資料處理方面，由於有那魯灣公司的授權，球員資料的完整性是無庸置疑的，只可惜製作小組並沒有加以善用。記得以前玩日本職棒遊戲時（電視遊樂器），只要看到野茂出場，就知道要準備打140以上的快速球；看到佐佐木出場，就知道要注意他控制在好球帶邊緣的球；而電腦遊戲「燃燒的野球」系列，更將每個球員的膚色、體型、打擊姿勢等等個人特色都表現了出來。然而「臺灣職棒大聯盟」卻沒有表現出每個球員的球技特色，造成所有投手的表現都差不多，野手的表現也大同小異，即使遊戲中有設定一些圖示用來表現球員狀況，但筆者也看不出來球員狀況最好時和最差時有什麼不同；而且連球員外型都是以一張大頭照及固定不變的橡膠娃娃來表現，實在是浪費了這些資源。



總結來說，畫面的美工做的不錯，看起來清爽漂亮，比賽的流暢度也還可以，只要再將球員的特色融入遊戲之中，就是一款相當不錯的遊戲了。



贏得一場比賽的要素可以粗分為進攻及守備二方面：進攻時如果壘上有人，記得「適度離壘、不要盜壘」 遊戲中傳球速度設定的相當快（外野平飛球有可能快傳一壘封殺打者），所以適度離壘可以提高攻擊的機率，不要盜壘可以減少不必要的損失。防守時也有一點要注意，就是外野手不要撲球，寧願讓球在眼前落地變成一壘安打，也不要冒險撲球，讓球滾到身後變成三壘安打。最後請多利用全壘打大賽來做打擊練習，因為最好的防守也只能做到不失分，不能讓你贏得比賽，打擊、上壘、得分才是贏球的關鍵。

◆設計公司：大宇
◆發行公司：大宇
◆遊戲類型：運動
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型：P 166
◆記憶體：32MB
◆支援音效：WIN相容卡
◆顯示模式：援DirectX卡
◆操作界面：K、M、J
◆遊戲售價：870元
◆測試配備：P-166、32MB RAM、32X CDROM、SB16



本文作者／豬豬

●劇　情：B-
●操　作：A+
●畫　面：B+
●聲　效：B-
●耐玩度：A-
●娛樂性：B+

整體評價：B



最近國內業界最流行的一個話題，莫過於韓國遊戲的大舉入侵了。以往名不見經傳的韓國遊戲，在數年的勵精圖治後，表現果然讓人刮目相看。現在所要介紹的《劍龍傳》就是最新引進國內的作品，以下就讓我們來看看這款在韓國紅透半天邊的遊戲表現如何。

本遊戲是典型的戰略回合制RPG，玩家操作的角色凱爾被意圖拯救女兒的火精靈傳送到「哈摩尼亞」世界，為了回到原來的時空，只好在此展開冒險的旅程。跟許多同類型的RPG一樣，本遊戲採用最好企劃也最能表達故事性的單線劇情來推進，但或許製作小組的功力還不夠純熟，使得有些橋段實在轉得太硬，例如主角假如沒有與特定的人對話甚至會走不進迷宮裡，而劇情當然也跳不脫異次元勇者拯救世界的老套。還好遊戲後半段的戲劇性變化一反前段的鬆散，不過當玩家結束遊戲後會發覺整個劇情根本還不到遊戲的一半，不但遊戲的目的沒有達成，連七個符石也只找到兩個，使得整個遊戲的格局小得離譜，玩家甚至還不用升級到到最後三分之一的法術就可以破關了。雖然遊戲最後強烈暗示續集的開發，但這種表現方式實在很難規避蛇頭蛇尾之嫌，讓劇情成為遊戲中一個明顯的大敗筆。



既然本遊戲敢遠渡重洋而來，在畫面上的表現自然有一定的水準，高解析度的畫面的確比國內大部分的作品要好上許多。本遊戲的戰鬥系統相當簡潔有力，戰鬥開打是在原場景進行，敵我的位置則是隨機配置。令筆者最讚賞的部份在於同一回合內玩家可以移動我方的任一單位，甚至移動後先不開打，等配合隊友再進行攻擊，或者先攻擊後再移開讓隊友來遞補。如此一來戰術運用也相對靈活許多，也將經驗值分配不均的狀況消弭於無形。可惜不知道韓國的玩家做事情是不是都比較不喜歡拖泥帶水，跟《西風狂詩曲》一樣，這個遊戲在戰鬥系統方面最令人詬病的地方仍然是起手無回的設計，玩家在移動部隊後就再也不能反悔，算錯格子也只好怪自己不小心。至於戰鬥時的敵人的表現只能用「莫測高深」來形容。有時笨笨的只會打身邊的人，有時卻狡猾的專門攻擊最少生命值或者防禦力最弱的角色，看來製作小組在人工智商方面的程式撰寫仍然有著邏輯判斷的問



題。

本遊戲在魔法與怪獸的屬性也處理得可圈可點，包括水、土、火、黑暗、光、風等六大屬性都有著各自相生相剋的魔物對應，如殭屍等不死怪怕火、昆蟲怕光電等等。在戰鬥時不當的魔法施展不但無濟於事，有時甚至會幫魔物補血。不過許多魔物的外型做得一模一樣，屬性卻天差地遠，而怪物的造型的確偏少，也完全沒有任何特色，這點是較爲美中不足的地方。而比起頭目的孱弱，各式各樣的小嘍囉反而讓玩家更疲於應付，還好怪獸不是隨機出現，而是可以讓玩家閃避，加上迷宮的結構十分單純，更加凸顯出本遊戲不重視迷宮與練功的特性。整個遊戲在魔法上的應用比重相當高，由於每個角色都會魔法，且魔法不但能做長距離投射，威力與攻擊範圍也都比肉搏性武器要高出許多，加上許多村莊距離相當接近，建議玩家在進行這個遊戲時盡量把錢留



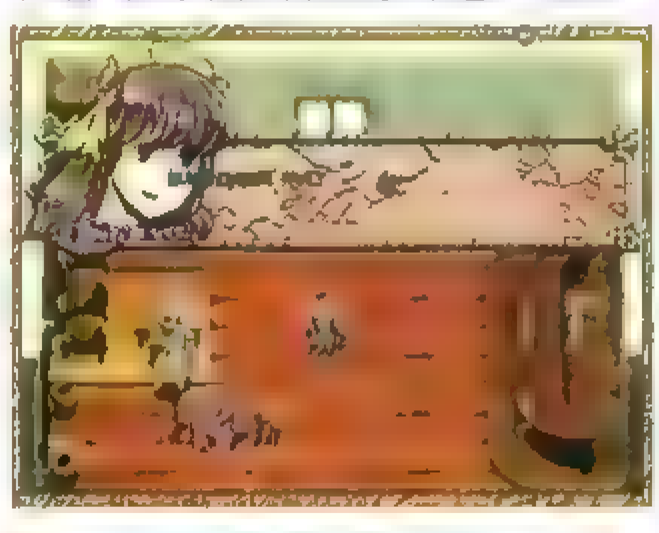
到後面購買較強的武器，不要買了之後不多時又得把剛花大筆資金購買的武器換掉。

講到本遊戲的操作界面就不得不讓人翹起大拇指，包括戰鬥系統、設定裝備畫面、游標界面都做得可圈可點，無論滑鼠或鍵盤的愛用者都可以找到最適合自己的操作方式。爲一的缺憾大概就是無法自行設定鍵盤上的按鍵，讓想要一手掌握遊戲的玩家只能屈就於滑鼠。不過滑鼠部份的設計眞是筆者見過的中文RPG最適手的，如游標點到人物主角就會自動去談話、開啓寶箱或走進入口，而購買或裝備武器防具時會告知角色的攻擊力會上升或下降，賣東西時還會提醒您現有



沒用到武器的存量等等。配合簡潔的選單畫面及屬性裝備欄，絲毫不會給人帶來任何的不便。

跟大部分的移植作品一樣，雖然遊戲裡的訊息量不多，但翻譯的品質仍然不甚理想，常常有一些沒頭沒腦的對話出現，偶而甚至會浮現一些錯別字，不過遊戲中物品與魔法皆以特色來取名，連人名都被簡化成2～3個字，這點倒十分的方便易記。而在音樂方面的表現倒還中規中



學，而音效則是慘不忍睹，許多劇情過場都像在看默劇一樣，大幅減低劇情的張力。

其實綜合《創龍傳》各方面的表現看來，國產遊戲中畫面比它漂亮、劇情比它豐富、設定比它複雜者比比皆是，但由於完善的操作界面與平衡度設定，使得本遊戲就是有那種魅力可以把筆者連在電腦前一整天，進行一場又一場以往最討厭的戰鬥而絲毫不覺得厭煩。也難怪能在韓國擁有這麼旺盛的人氣。在此推薦給沒有接觸過RPG的入門玩家，相信這個設定簡單、界面完備的好遊戲足以減輕您對RPG的恐懼感。而國內代理商精心印製、厚達131頁的全彩說明書也將成爲您遊戲過程中最大的仰仗。



這個遊戲雖然格局小，但由於敵人的小角色頗為凶狠，有時人數一多甚至比頭目還難打。因此建議您除了多帶些道具並在每場戰鬥後立即補充生命值與魔法值外，要練功賺錢還是儘量找一些等級比較低的肉腳敵人來欺侮。在遊戲初期到中末期會一直繁殖的史萊姆絕對是最好的練功對象，雖然在後期史萊姆的經驗值與獎金偏低，但其不斷繁衍的特性將可以大量減低練功存錢的痛苦和時間。找一場大約有2～4隻（視己方等級而定）史萊姆的戰鬥，並盡量讓角色練到可以一刀解決一個史萊姆的等級。不過一定要記得每回合都要盡量留下母蟲，這樣史萊姆才會不斷的再生。

而在主角每一次進入村莊後最好是不厭其煩的找人問話，最好每次都問兩次，有些關鍵性的線索或意想不到的收穫都得在問兩次後才會出現。對付最後大魔王能開力時儘量分散隊伍以免被大範圍的龍火波及，並記得在每場對頭目的戰鬥前先施展輔助性的魔法來加強隊伍的防禦力與攻擊力。

◆國外發行：MOKKOYA
◆國內代理：梵太師
◆遊戲類型：角色扮演
◆使用平台：WIN95/98
◆適用機型　P 120
◆　記憶體　32MB
◆支援音效　WIN相容卡
◆顯示模式　SVGA
◆操作界面　K、M
◆遊戲售價　920元
◆測試配備　P-200MMX　64MB RAM　AWE 32、24X CD-ROM　Magic 3D



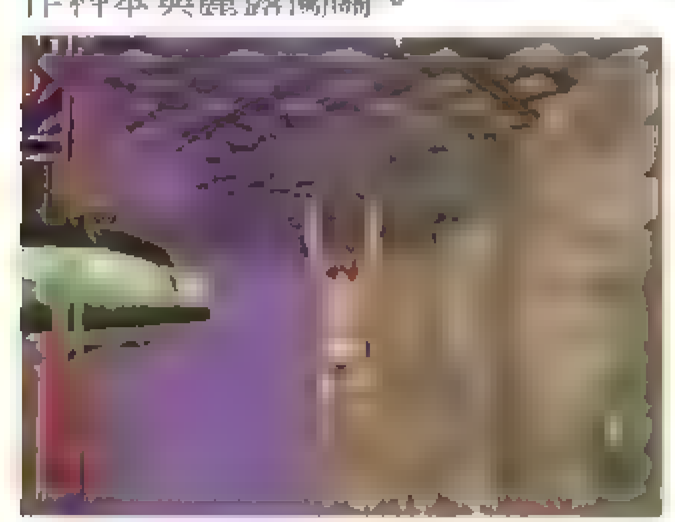
本文作者／玉離塵

●劇　情：B+
●操　作：A-
●畫　面：A-
●聲　效：A
●耐玩度：A-
●娛樂性：A-

整體評價：A-

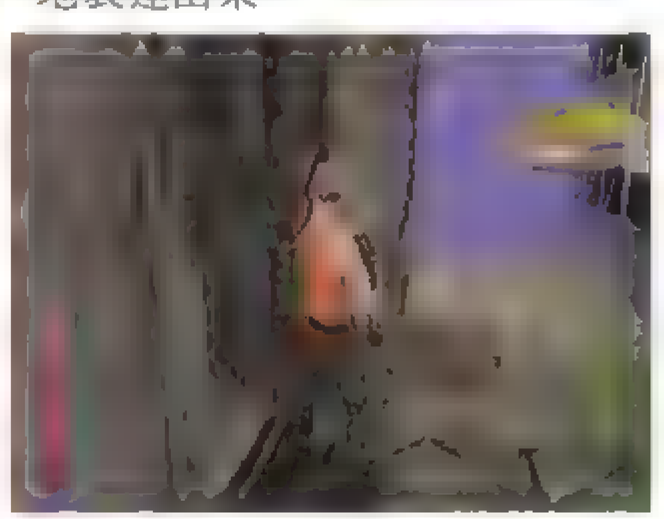


「第五元素」是由法國名導演貝松（Luc Besson）掌鏡的電影所改編的動作遊戲，相信不少玩家應該都看過電影原作，而對此遊戲抱持著某種程度的期待。畢竟原作中女主角火辣的功夫身段、男主角萬夫莫敵的膽識，都是電影的重頭戲，因此不做二想優先地被製作為動作類別的這款遊戲，其重點就在於男女主角二人的攻擊技能，與依據原作異想天開的場景所編排的關卡。而遊戲也特別設計各種搭配角色技能的任務，讓玩者輪流操作科本與麗露闖關。



製作群果然不負眾望地依據劇中人的特性，分別設定了符合男主角科本擅長兵器、女主角麗露則擅長白刃肉搏的攻擊技能，不過感覺上以女主角的操作較具多樣性，且操作時的感覺較扮演科本時為佳。例如麗露可以懸吊在天花板或匍匐在地上前進，攻擊技能包括手刀、正拳、肘擊、旋踢、掃堂腿、飛踢等格鬥戰技，甚至可以靈活地助跑空翻或原地後翻以躲避敵人的攻擊，因此只要玩者熟練操作技巧後，大概也會跟著迷上這個誇稱「完美」的可人兒。

固然角色的攻擊招式與行動模式是依照劇中人物塑造的，但是與麗露相較之下，科本的靈活度反倒不如電影原作中來得精彩。例如遊戲中的科本可以跪射或側跳，但卻無法採用實戰中常用的側身翻滾，以迴避隱藏牆角或障礙物後方的近距離敵人射擊，只能靠防護罩與補充能源物品一路過關斬將，完全一副有我無敵的模樣。也就是說足以應變的操作較麗露少，只有在取得其他兵器（例如具有目標回歸射控系統的ZFI）時，較有令人叫絕的演出。不過持槍慢步時的架勢，倒是將布魯斯威利自「終極警探」以來的招牌演技栩栩如生地表達出來。

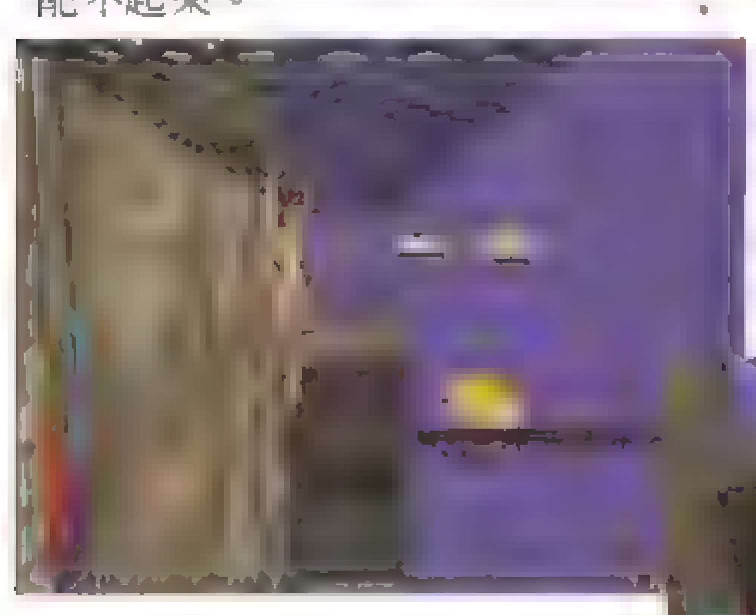


關卡任務的設定雖然與劇中情節全然不同，但多少保留了讓玩者聯想的餘地，相對地提供了更為寬廣的空間予玩者，以免落入套用電影劇情的窠臼，使遊戲的可玩度降低。這些新設定的關卡任務十分多樣，例如設計了

時間限制的過關模式，在充滿飛車的天橋上懸吊前進、甚至在鐵軌上與鐵道車追逐閃躲等，都展露關卡的創意設計。不過就台數只有10人左右的條件而言，想要一口氣連闖數關還是滿難的。況且遊戲只能在過關時存檔，或於通過重要地點時接關，因此即使不藉由攻略，也得花上不少時間摸索，更遑論找出隱藏於關卡中的所有祕密物件了。



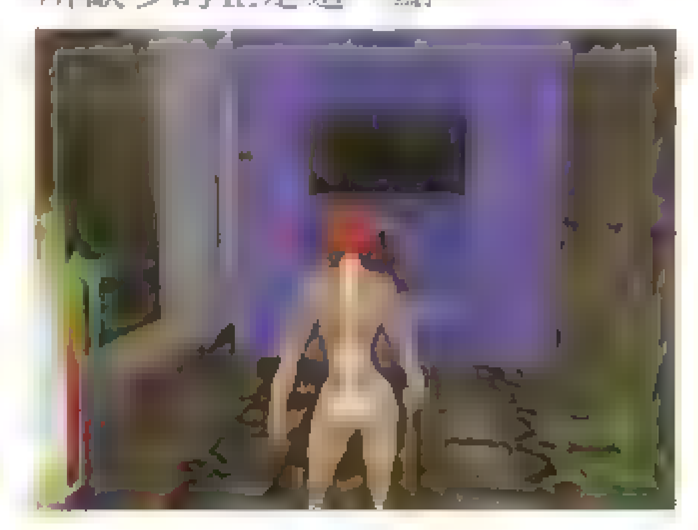
構成整個遊戲的3D程式，基本上並無太大的革新突破，運鏡模式也只限於兩種，無法再調整爲俯視或仰視等其他鏡頭，對於一個衍生自電影的遊戲而言，這是相當可惜的。另外貼圖偶爾會露出破綻，使得畫面突然被整片材質遮住，這種情況在退入死角或卡在牆角時較容易發生，不過尚不至影響整體流暢性的的演出。至於敵方角色在物理慣性上的動作模擬，表現得較爲中規中矩，若能再誇張一點的話，應可更具張力，特別是在挨打或中槍的時候，感覺上好像跟哀嚎聲搭配不起來。



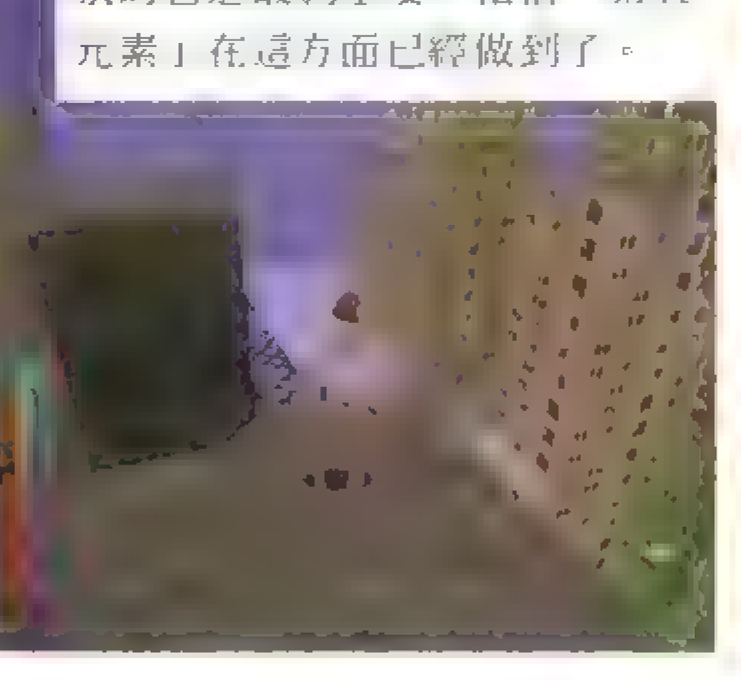
其實「第五元素」這方面表現得的確較少血腥氣息，當然我們也並非要求留給玩者一種殘酷的印象，而是既然主角們的戰技如此犀利，配角們的也應該要



有某種程度的相對反應，才能襯托出肉搏或槍戰的氣氛吧！又或許遊戲追求的並非格鬥槍擊的快感，而是講求過關時鬥智又鬥力的驚險過程，但無論如何，爲了解放玩者急於破關卻遭到難度壓抑的心情，吾人認爲適當的「受氣包」張力正有助於宣洩這種抑鬱。君豈不見電影中慘遭ZF1萬能槍修理的對手挨打時的情狀與凝結於空氣中的張力？也許遊戲所缺少的正是這一點



另外遊戲配樂雖非由電影原作者Eric Serra所編曲，但也收錄了原劇中女高音狄娃那段利用取樣音源錄製的變奏章節片段，做爲遊戲的最佳開場白。搭配的九首低沈而動感的懸疑節奏，做爲遊戲的代言人也毫不遜色。其實要電影配樂者爲遊戲寫曲還是有實際上的困難，吾人又何必在意於此？畢竟遊戲整體氣氛的營造最爲重要，相信「第五元素」在這方面已經做到了。





[illegible]當要求，有時候甚至要求得間不容髮，使得玩者進入遊戲中段過程以後，許多動作必須一氣呵成。因此如果對於鍵盤的初始設定不習慣，玩者大可利用Option中更改鍵盤操作的項目，創造有利於操縱的環境。例如懸吊（跳躍）的0鍵的功能就很重要，不習慣這個位置的玩家便可予以更改。

遊戲中登場的敵人有時候會自尋死路，例如任務二被關在牢房的猛加羅利傭兵，見到前來援救科本的莉露時，就會猛揮電磁棒直到麻痺為止，因此玩家若想取得傭兵身後的物品，可以不[illegible]

另外各關都設有隱藏物件的祕密房間，如果看到牆角或通氣鐵窗很破舊，可以用炸彈爆破炸開一條通道，取得的隱藏物品將有助於過關斬將。不過發現物品時，倒也不須急著取得，可以等生命值或防護罩消耗得差不多時，再回頭來拿。由於各關被消滅的敵人是不會再復活的，因此可以確保往返的路上安全，倒是[illegible]才是最重要的。

◆國外發行：Gaumont
◆國內代理：第三波資訊
◆遊戲類型：ACT
◆使用平台：視窗95/98
◆適用機型：Pentium 166 以上
◆記憶體 16MB
◆支援音效：S
◆顯示模式：SVGA
◆操作介面 K
◆遊戲售價：890元
◆測試配備：P-450、128MB DRAM、32X CD-ROM、Magic 3D [illegible]、Permedia II、SB Live Value



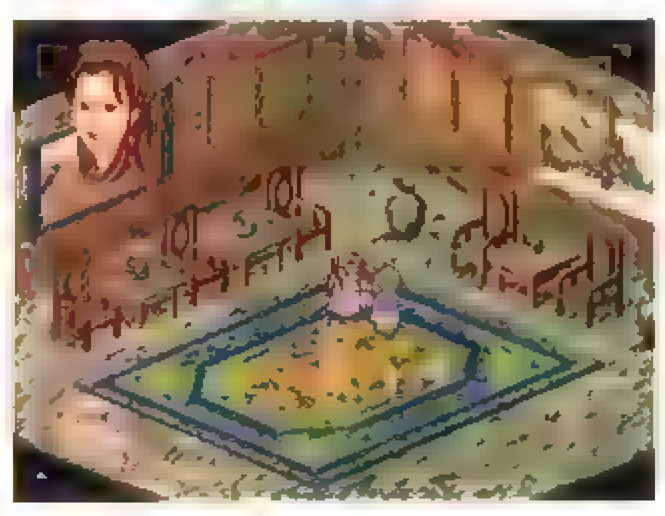
本文作者／玉離塵

- 劇　情：B+
- 程　式：A-
- 操　作：A-
- 畫　面：A
- 聲　效：A
- 耐玩度：A-
- 娛樂性：B+

整體評價：A-



如果未曾閱讀有關本遊戲的報導，相信有不少玩家大概無法想像以江南四大才子之一的唐伯虎爲題材的遊戲，究竟是架構在何種遊戲類別吧！直到玩家開始進行遊戲之後，才會赫然發現這是個由頭至尾幾乎只有一位主角進行戰鬥的開放式結構角色扮演遊戲。此時若不談作品本身的完成度，就創意與結構的角度而言，「江南才子唐伯虎」的確是一款作風大膽且具有挑戰性的遊戲，不過企劃的創作經驗似乎稍嫌薄弱，使遊戲的格局被壓縮了不少。

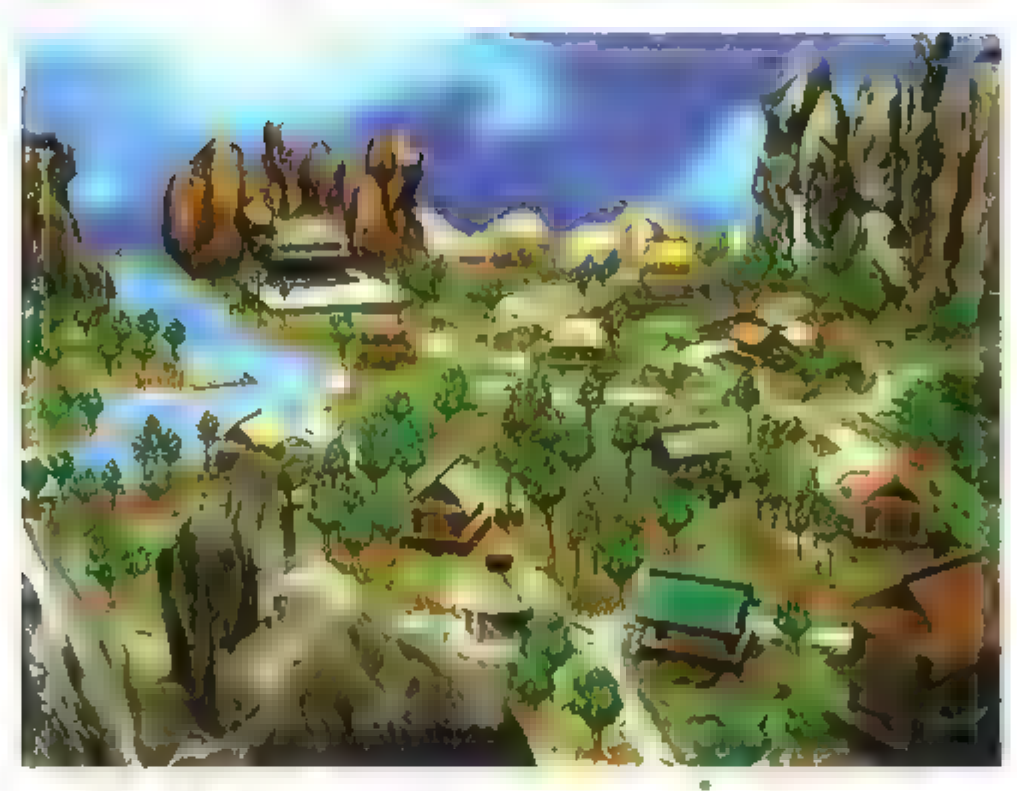


在小說野史的描述中，唐伯虎是個文武雙全的奇才，當然風流倜儻的他與美女們周旋的韻事，也被視爲遊戲中的賣點。其中戰鬥模式設計爲文挑武鬥兩種格式，這種破天荒的設計可說是一項結合創意、符合題旨的設定。加上畫工純熟、構思澎湃的戰鬥動畫與招式，在搭配程式師編寫的視覺效果程式後，展現出令人讚嘆的魄力效果。儘管多達五人的動畫美術根底似乎高低互見，整體流暢的動畫巧思依然展示了高水準的演出。

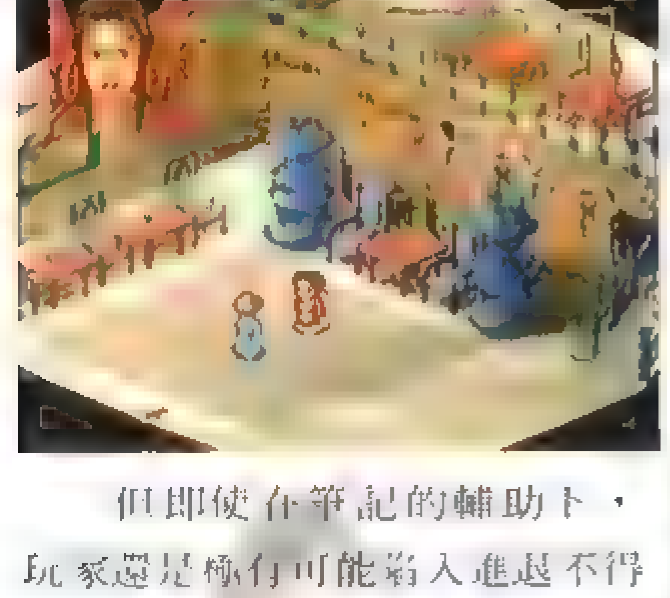


不過伴隨著亮麗戰鬥動畫的同時，也衍生出一些小缺點，那就是在主角一人獨自作戰的情況下，平均每場戰鬥的時間相形過於冗長，尤其是遭到三人甚至四人圍攻時，不論是在大／小學府（修文之處）、木／鐵拳頭（練武之處）等場所練功，只要玩者未能掌握住攻守的訣竅，經常會因爲對手適時的補血，使得戰鬥時間被迫延長，這種情況到了遊戲末段更形嚴重，因爲對手身上必然攜帶著類似大小還丹之類的補血聖品，爲了避免同時遭遇多位對手，最好的方式便是在進入戰鬥前先行記錄，當對手出現複數時，便可重新讀取進度。

對於一般未曾經歷開放式架構的玩者而言，面對這樣一個風格與日式或美式RPG迥然不同、風格特立獨行的遊戲時，如

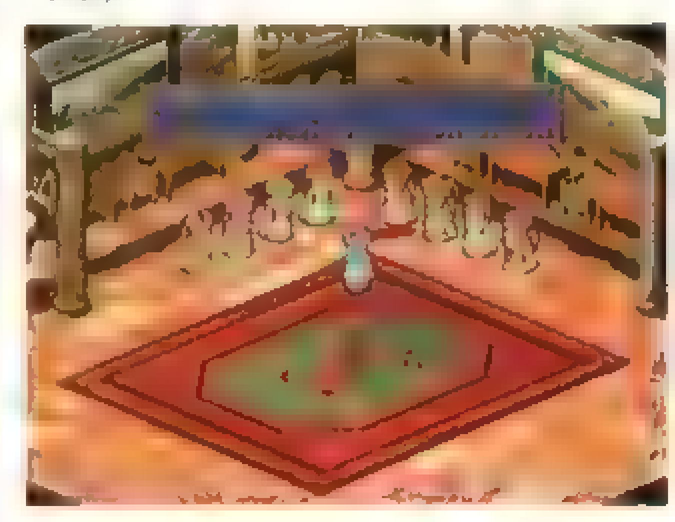


何著手者是首要的課題。由於玩者可以隨意遊覽整個世界，而且遊戲中無區域性的敵人出現，因此當玩者為了尋找遊戲最終目標的八位絕代佳人時，將會因為任意的啓動與各美女有關的事件，而容易導致線索中斷或情報紛飛的亂象。尤其當玩家忽略某一細節時，可能會前往其他區域探索情報，使得玩家腦中一時充滿許多資訊，甚至產生前關後過的情況，因此勤作筆記必不可免。



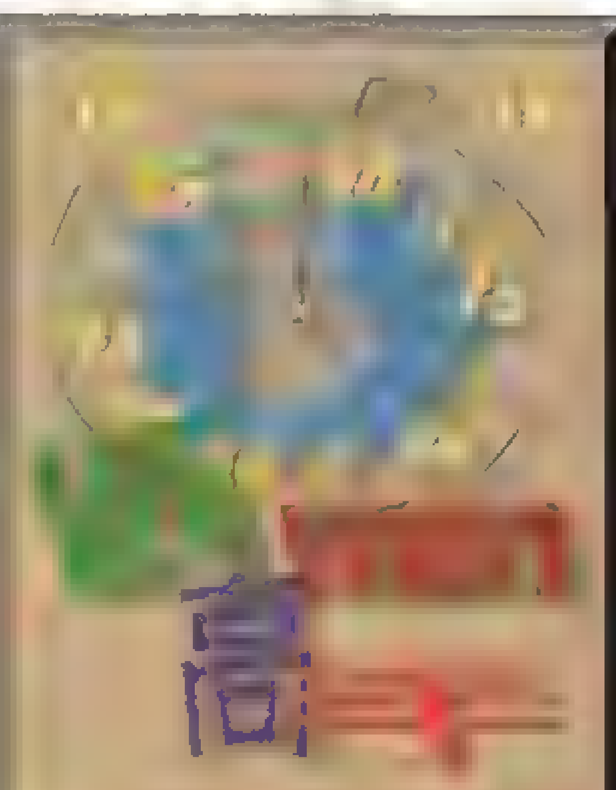
但即使在筆記的輔助下，玩家還是極有可能陷入進退不得的僵局，這並不是玩者缺乏聯想所帶來的結果，而是因為遊戲提供玩者的訊息實在不多，甚至有些線索曖昧不明。在企劃者省略一般所謂「路人甲」提供情報的做法下，登場人物的對白總是環環相扣，或是提供一些不知下文的消息。無怪乎冊透漏了不少任務提示以便幫助玩者，其問題的癥結還是在於編劇未能將線索與任務路線進行合理的安排與調整，只好透過「後製作」解決這個燙手山芋，雖說「亡羊補牢猶未晚也」，但若難度基本設定原本就合乎情理，又何須天外飛來一筆？

幸而遊戲提供許多便利的設定吸引玩者轉移焦點，例如可以在各場景取得大量物資，這種「自來取」的方式便相當令人欣喜；將練功重點集中在學府與拳院的做法，也改變一般RPG地雷式的戰鬥窠臼，玩家可以全心一意地鍛鍊，直到達到無人敢於出面挑戰的境界。因此整體除了訊息過少是為一大缺憾之外，若能在用字遣詞方面多加揣摩修飾，應可更為符合江南才子的風範與文名，這方面編劇應當再下苦功研析，而不是引經據典說得口沫橫飛之後，還會出現一些企圖討喜的通俗現代用語，使得對白水平參差不齊。



不論如何，我們可以從遊戲的架構瞭解製作者改造角色扮演遊戲印象所付出的努力。在細緻而帶著古意幽情的樂風襯托之下，相信這款遊戲應該會激發更多人的創作意念，畢竟它創造了更多的可能性與啓發性，這點還是不容置疑的。





首先到小學府與木拳頭兩處鍛鍊，直到等級提昇至無人出面應戰的境界，若遭遇複數對手，可於戰鬥前讀取進度或戰鬥中脫逃，以免陷入苦戰。接著可前往書院應試，只要連闖四關文試便可取得解元頭銜，這是迎娶陸昭容的必備條件之一。此外男扮女裝進入陸府之前，文采也必須高達70點才行，這就是為什麼一開始以練功為優先的緣故。

練功的訣竅在於迅速擊倒對方，如此較有機會獲得額外的物品或提昇屬性，但提昇的種類與作戰方式有關，例如一味採取「攻擊」指令打倒對手，勇氣與武功提昇得較快；若以「絕招」打敗對方，則較容易提昇文采與內功。用毒與酒力的提昇，應該也和使用毒物或烈酒的成功率有關。

「黑水洞」在遊戲中是個重要場景，可是線索中隻字未提此地，與其相關的物品計有「霓裳羽衣曲」「意念珠」「御拳心法」。另外，如果玩家拿到「金縷衣」這項物品，最好立即換穿在身，因為它是破解神尼飛刀的法寶。

◆設計公司　太極工作室
◆發行公司　智冠科技
◆遊戲類型　角色扮演
◆使用平台　WIN95/98或DOS 6.0以上
◆適用機型　Pentium 100
◆記憶體　16MB
◆支援音效　WIN相容卡
◆顯示模式　SVGA
◆操作介面　MOUSE
◆遊戲售價　720元
◆測試配備　P-100、32MB DRAM、8X CD-ROM、S3、SOUND BLASTER PCI64


For Win95/98
RPG夢工場'98
您有製作RPG的夢想或計劃嗎？
您是否擁有完美的構想卻無法付諸實現？
您想一窺遊戲製作的奧秘嗎？
全新中文版RPG夢工場'98
讓您輕鬆入主RPG製作的世界！！
近期推出 絶對值得期待
ASCII
精訊資訊有限公司

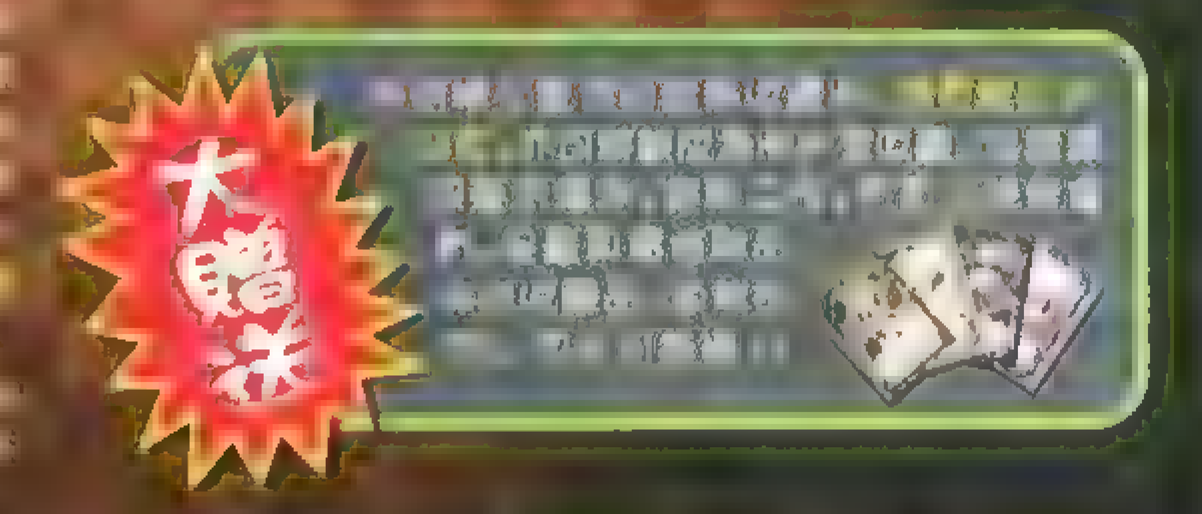
最強遊戲 終結工具
玩家必備 現在誕生



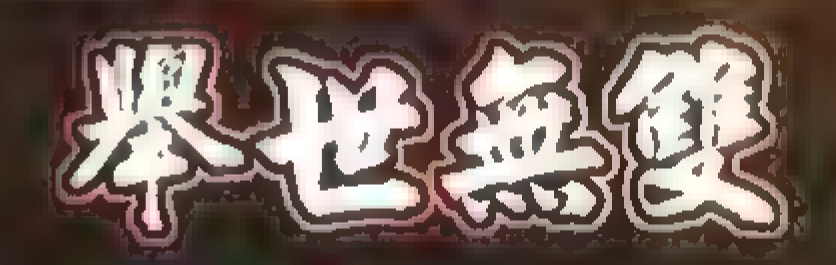


系列之第三彈，在 Windows®95 上登場！

成為公主的少女夢想成真！！



舉世無雙 好評熱售中















精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
URL: http://www.kingformation.com.tw/



1999年漢堂精心鉅作・春季指定強勢發售

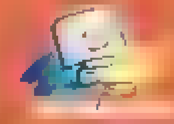
逼真寫實的地圖場景，嘆為觀止
華麗流暢的動作特效，千變萬化
豐富多樣的人物神情，感同身受
出人意表的故事劇情，曲折激盪

上回謎底

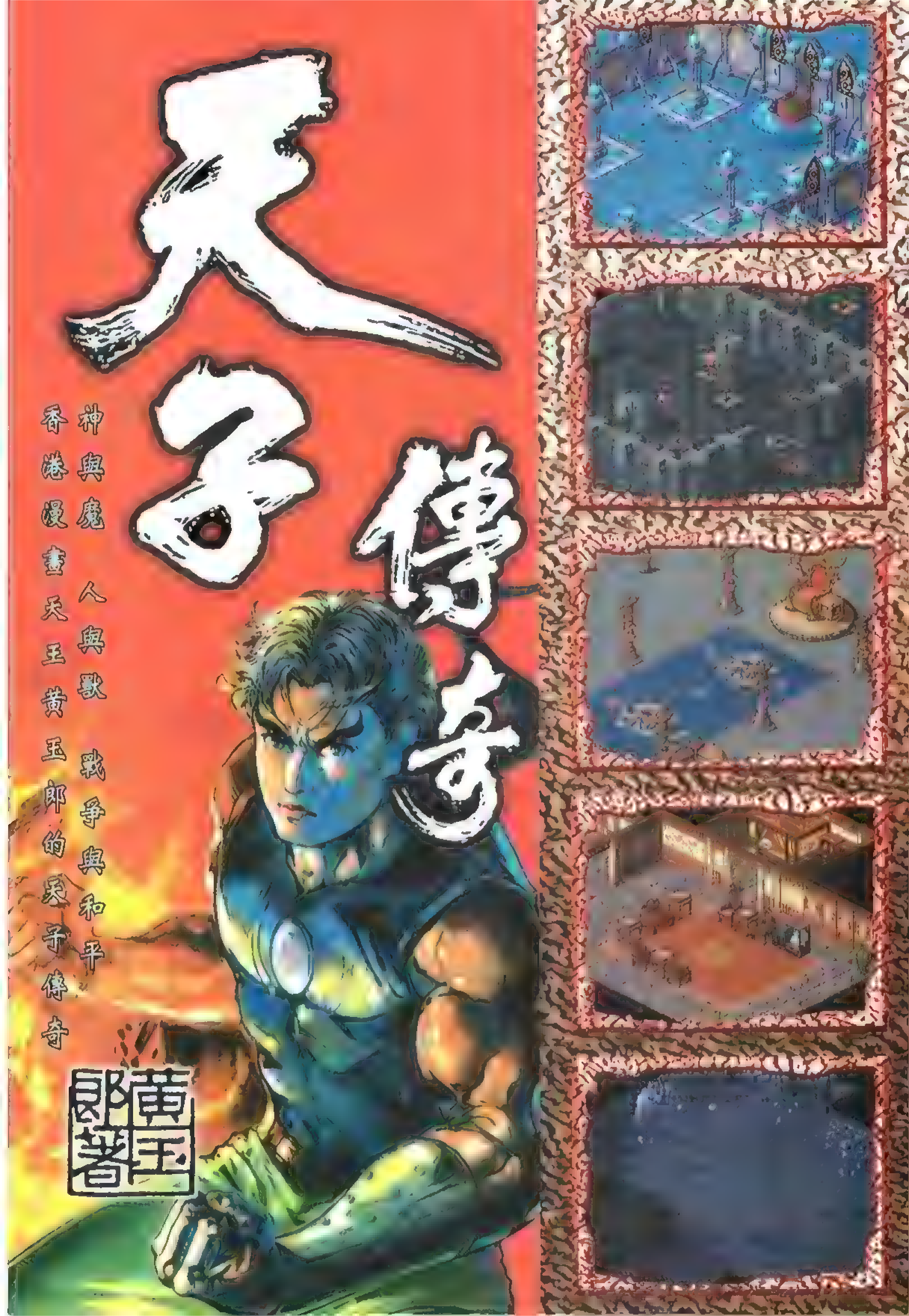
替身演員躲在圖J中黑暗處的柱子旁

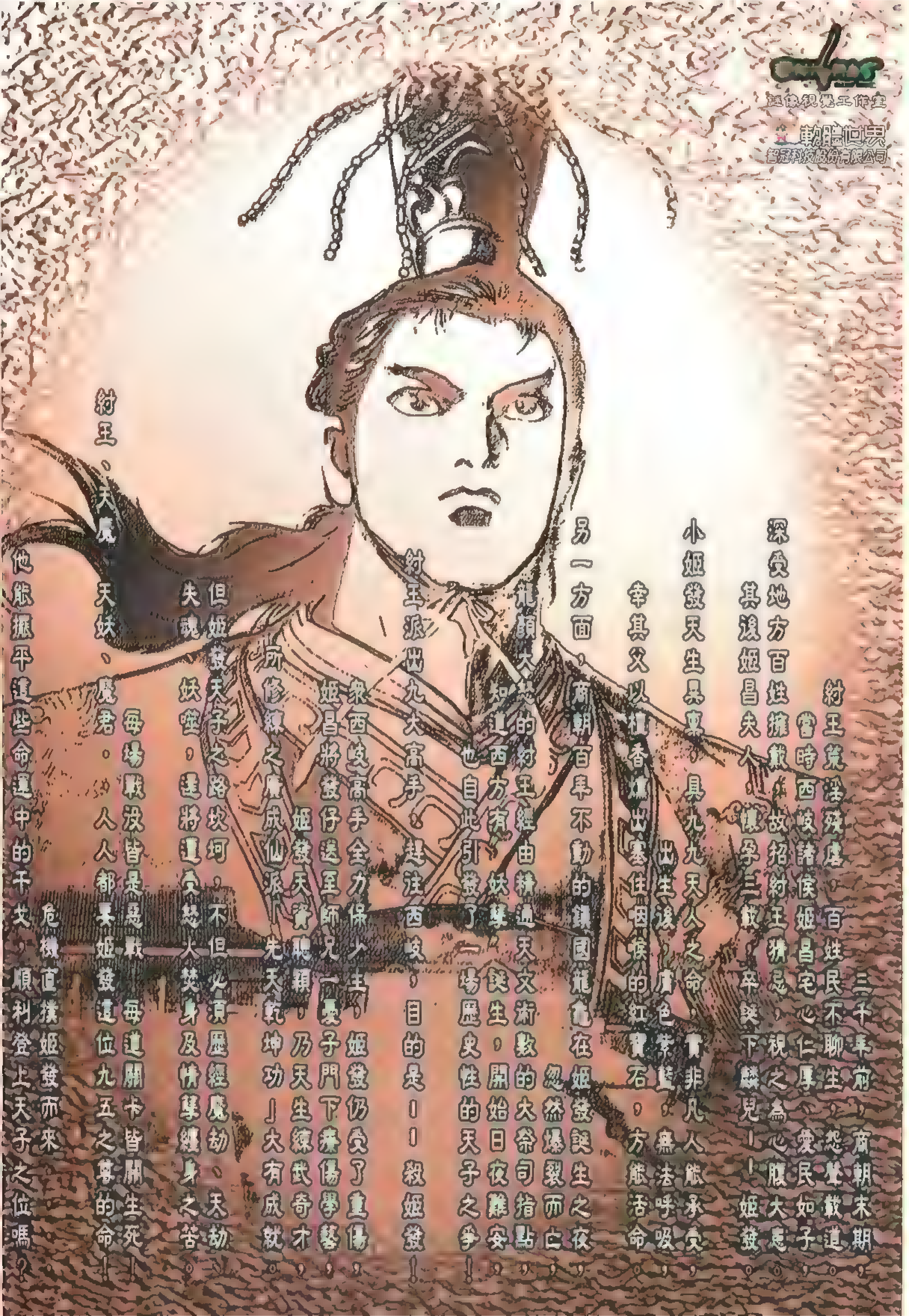
你找到了嗎？答對的人可以獲得天地劫的桌曆及動畫展示片各一份。其實答案很簡單，但顯然有很多人把它想得很複雜唷！








天子傳奇
神與魔 人與獸 戰爭與和平
香港漫畫天王黃玉郎的天子傳奇
黃玉郎著


動腦世界
智冠科技股份有限公司
三千年前，商朝末期，
紂王荒淫殘虐，百姓民不聊生，怨聲載道。
當時西岐諸侯姬昌宅心仁厚，愛民如子，
深受地方百姓擁戴，故招紂王猜忌，視之為心腹大患。
其後姬昌夫人懷孕三載，卒誕下麟兒——姬發！
小姬發天生異稟，具九九天人之命，實非凡人能承受，
出生後，膚色紫藍，無法呼吸，
幸其父以檀香爐出塞住因喉的紅寶石，方能活命。
另一方面，商朝百年不動的鎮國龍龕在姬發誕生之夜，
忽然爆裂而亡，
龍顏大怒的紂王經由精通天文術數的大祭司指點，
知道西方有"妖孽"誕生，開始日夜難安，
也自此引發了一場歷史性的天子之爭！
紂王派出九大高手，趕往西岐，目的是——殺姬發！
眾西岐高手全力保少主，姬發仍受了重傷，
姬昌將發仔送至師兄一雙子門下療傷學藝，
姬發天資聰穎，乃天生練武奇才，
所修練之廣成仙派「先天乾坤功」大有成就。
但姬發天子之路坎坷，不但必須歷經魔劫、天劫
失魂妖咒，還將遭受怒火焚身及情孽纏身之苦。
每場戰役皆是惡戰，每道關卡皆關生死！
紂王、天魔、天妖、魔君，人人都要姬發這位九五之尊的命！
危機直撲姬發而來
他能擺平這些命運中的干戈，順利登上天子之位嗎？

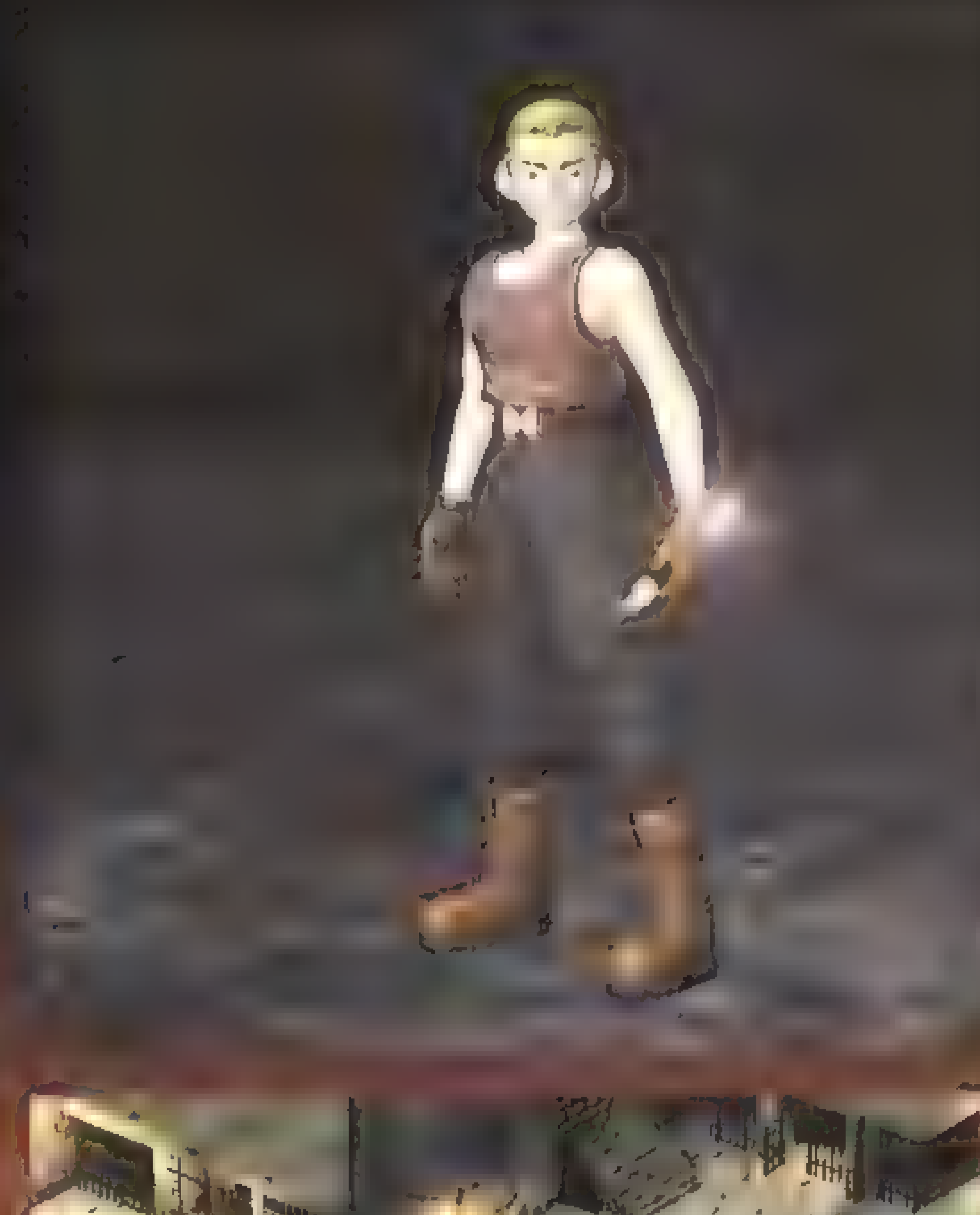




聖 劍 奇 兵

三個由三把神聖武器所引發出來的故事，集結成一套全新型態中文 RPG。









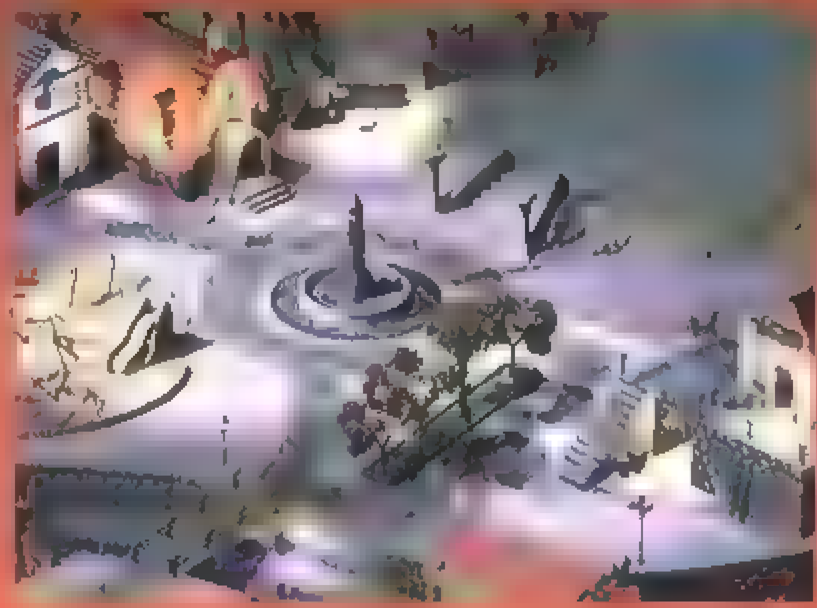


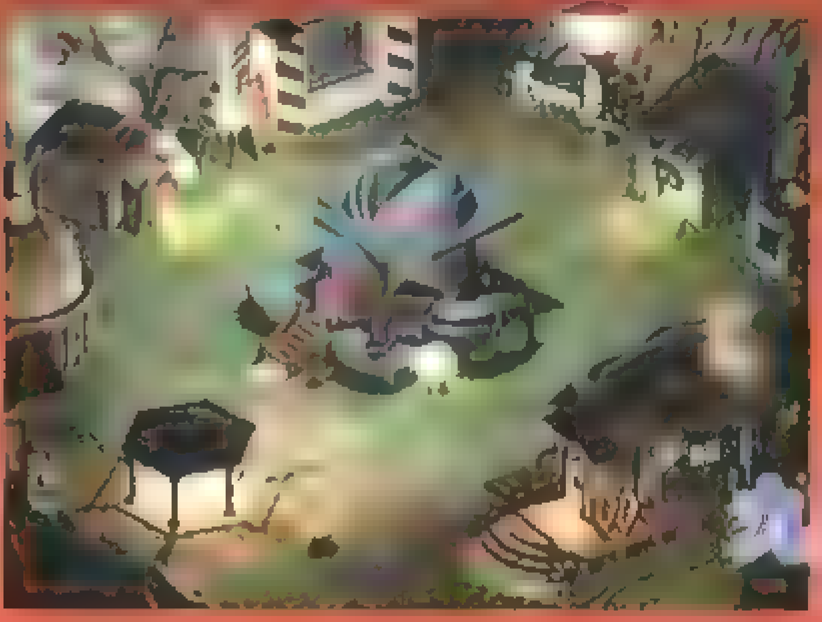



TRINITY
聖・劍・奇・兵











The Year's Best 年度最佳

唯一與"搶救雷恩大兵"抗衡 問鼎1999奧斯卡金像獎 美國電影線雜誌(Movie Line)

美國時代雜誌、娛樂週刊、首映雜誌、滾石雜誌、全美影評協會 一致推薦

【越過[illegible]】[illegible]

【[illegible]】[illegible]

【魔鬼[illegible]】吉姆[illegible]

【愛情[illegible]】班[illegible]

【戰略[illegible]】喬治[illegible]

【空中監獄】約翰[illegible]

【銀線風暴】伍迪哈里遜

【色情酒店】艾里斯寇特斯

【[illegible]】[illegible]特

【[illegible]】約翰[illegible]

THIN RED LINE

紅色警戒

每個人都是為自己而戰

2/13 春節 震撼上陣

福斯鉅獻 不同凡響


【蝙蝠俠】【家庭主夫】麥可基頓
天氣變冷了
台灣居然也開始飄起雪
更令人不可思議的怪事是…
毛啊！我把傑克變雪人了
Jack Frost
【摩登大聖】特效小組再度出擊
WARNER BROS
www.wb-jackfrost.com
春節首選 2月13日 飛天登場

業界動態 | VCD快報 | 活動看板 | 熱門電影









帳號／41941885

新世代電玩族代言人天心

原本在有線頻道上沒有受到特別重視的電玩節目，最近有了極大的轉變。在超級主持人天心加入了衛視中文台的電玩大觀園主持線後，立刻造成了節目收視的熱潮，不但台灣的觀眾捧場，連海峽對岸也暴增了一大批忠實觀眾，連帶使電玩節目成為熱門的節目型態，影響所及，天心也成了網友討論最熱烈的話題明星。

天心近來可真是「紅」運當頭啊！主持的電玩節目大紅，時段由晚上的9點半改為星期六6點鐘於衛視中文台播出，甚至最新個人寫真集也紅到沒書可賣，就連由日本SONY授權台灣東立出版社的電玩雜誌「新世紀HYPER Play Station」也以天心最新的純愛手札造型做為雜誌創刊封面，可說是紅到1999年啊！

擔任新世紀電玩雜誌創刊號封面人物，扮演知名PC GAME遊戲「純愛手札」內女主角～虹野沙希

圖片文稿提供：東立出版社「新世紀HYPER Play Station」雜誌
服裝造型提供：華義國際股份有限公司

羅技鈕盾（WingMan Gamepad）自由無限

羅技鈕盾（WingMan Gamepad）遊戲控制器有八個方位控制盤按鈕，及九個可程式按鈕以及二個快速板機，加上內建可供雙人對打接頭，只要任何有支援此項雙人對打功能的遊戲，都可以讓雙方在同一個空間內進行激烈的競爭！

羅技鈕盾（WingMan Gamepad）遊戲控制器給您100%數位式精準、快速反應及可程式按鈕功能，讓您搭配喜愛的遊戲時擁有絕佳的自由，輕易掌握最佳武器在最短的時間內擊潰對手！

羅技遊戲控制器所內附的整合多功能之WingMan Profiler控制軟體，可讓您做最個性化的程式設定，不管是單一指令或是多重的指令，特別是最常使用的幾個按鈕都可依個人喜好做設定，並可針對每個遊戲鈕做不同的定義，您更可以自行添加其它的資料進入。

專為消費者需求所設計的羅技鈕盾（WingMan Gamepad）遊戲控制器，全新的外型設計，即使長時間操控仍能舒適愉快！只要您手握羅技鈕盾（WingMan Gamepad）遊戲控制器、輕易擊倒對手時，就會明瞭為何羅技電子的電腦娛樂週邊WingMan系列，成為遊戲界最受推崇的領導品牌。

[illegible]（02）[illegible]
FAX：（02）2762-194[illegible]

IS.net英普達網際服務網與寶源電腦結盟
推廣N世代「隨身型媒體」

當資訊焦慮已滿佈這個世界時，其實你可以運用更有效率的方法取得你所想要的資訊。IS.net英普達網際服務網與寶源電腦資訊股份有限公司（BSCC）即日起正式結盟推廣N世代「隨身型媒體」，巧妙地將電腦、數據與精心挑選編輯的生活資訊相結合，協助你「彈指即得」各類所需訊息，將金融股票機變成你的生活小幫手，完成科技便利生活的理想。

為提供現代投資人更貼心、豐富的全方位資訊服務，IS.net即日起與寶源電腦正式合作，結盟推廣N世代「隨身型媒體」～由IS.net資訊電子報授權每日最即時的資訊與生活新聞供寶才通金融機作為訊息發佈，透過數據與電腦、生活資訊的結合，讓金融股票機，除提供金融、外匯、股票等訊息外，亦可加入包括資訊新聞、休閒、電影、體育、娛樂等生活資訊加值服務。機主除早上看看盤投資股市外，下午照樣可以利用金融股票機提供的生活訊息豐富每一天的新資訊生活。

此外，雙方亦計畫結合寶才通金融機特有之「群呼（group call）」功能，讓此「隨身型媒體」與Internet網站活動串連，進行各項創意型的互動行銷活動，嘉惠所有的機主與網友！

身為新現代人的你，如果也想搶鮮嘗試使用「隨身型新媒體」的貼心金融股票與科技生活等資訊傳送服務，歡迎現在就上：寶源電腦網站 http://www.bscc.com.tw或IS.net網站 http://www.is.net.tw查詢相關事宜，另可電洽寶源電腦客服專線080-053000；IS.net英普達網際服務網24小時免付費服務專線080-003006。

讓大家久等了！『純愛手札更新版』已經出來嘍！

華義國際發佈純愛首發紀念版更新方式，有兩種更換方式，但是都必須一片換一片（因為更新版是完整的遊戲）。消費者可直接攜帶光碟片到全省各大指定門市直接更換或是將光碟片寄回華義公司更新。不過將光碟片寄回將耗費來回時間及信件遺失等問題，所以華義國際希望玩家們直接踴躍到門市更換，還有『神秘小禮物』可拿喔！

為了鼓勵消費者到店家更換，華義國際將贈送玩家純愛的『神秘小禮物』；而郵寄回華義公司更新者，可免附回郵，但將沒有『神秘小禮物』。所有更換活動到三月底結束，四月起更新須附回郵50元。至於香港地區的玩家將委託香港總經銷～友信電腦處理更新事宜，其他海外玩家可向您所購買商家詢問，並提供海外直接更新。郵寄回華義公司更新者，如願附掛號回郵50元，也將贈送『神秘小禮物』。

請購買純愛手札首發紀念版的純愛迷們參閱 http://www.waei.com.tw華義遊戲網

華彩1999將策進遊戲市場

華彩軟體去年營運報告已經出爐，這家國內最大的軟體通路再度連續第七年以百分之百成長（1997年3.8億，1998年8.5億～經中華徵信社調查評定為成長率最高的資訊類公司），除了預估明年將成長到17億、進軍大陸市場之外，並以雷霆之勢進入國內遊戲代理市場。目前，華彩投資一個研發遊戲TEAM，預計將在上半年間推出一系列遊戲產品。

未來，華彩將著重於建立密集的軟體發行體系、建立研發衛星體系與軟體產業支援系統，以達成五年內成為國內最大軟體發行商的目標，目前香港分公司已告成立，今年還將朝大陸市場進軍，並往遊戲與商用軟體開發、代理及網路購物等方向發展。華彩現有台北館前、台北光華、台中亞太、NOVA、台北光華電腦書局及台北NOVA微軟專賣店等六家直營門市，今年內還將增加台北、台中與高雄三家門市，其首創24小時的營業方式，已成為國內通路門市中的成功典範。



118期辣片追緝令中，『天使同盟』之設計公司應為日本TGL，而發行公司為台灣帝技爺如；另『明星志願2』之遊戲類型應為策略養成，感謝台灣TGL公司及大宇資訊來電指正，特此更正。

青澀寶貝就要從螢幕跳出來與你見面





青澀寶貝決選照
猜猜看，哪幾位美少女會當選呢？

雖然整個台灣籠罩在冷氣團下，但是「青澀寶貝甄選活動」正熱呼呼的進入最後決選階段。來自於全省各地數百位的參選者中脫穎而出的40位佼佼者，於1月9、10日齊聚一堂，準備向最後的試鏡階段展現出最出色的自己。

協和國際多媒體公司即已於1月31日推出年度大燒碟「青澀寶貝」，而讓遊戲中的12位星座女主角從光碟中活跳跳的出現在玩家眼前，是台灣首次破天荒讓遊戲主角「真人化」。而且不僅台灣，日本、韓國也都已選出12位青澀寶貝代言人。這次台灣的「青澀寶貝決選活動」，日本「青澀寶貝」製作人津田由義和日本「哥倫比亞唱片公司」製作人特地來台灣擔任評審，希望甄選出適合去日本發展的青澀寶貝代言人。

決選當天協和國際多媒體公司請了專業的造型設計師為40位決選者設計試鏡妝。試鏡前問她們緊不緊張，有人擔心帶了牙套會影響美觀，有人擔心歌唱得好可是不夠高佻，有的曾參加過「小室哲哉」活動已有參加甄選經驗，但親友團似乎是「比參選者更進入情況」，遞茶送水、來回踱步，看來由數百位參選者中脫穎而出的喜悅仍壓不過決選的緊張心情。

甄選結果將於兩週內出爐，12位青澀寶貝代言人即將從遊戲中跳出來與您見面，猜猜看誰會當選呢？



擔任評審的2位製作人

MUD界一年一度的風雲際會～ MUD WORKSHOP研討會又要來了！

邁向第三個年頭的MUD WORKSHOP今年由交大行為學習實驗室與華彩軟體聯合擴大舉辦，當天除了最新MUD介紹、專家論文發表、玩家技術交流外，同時邀請知名作家進行精彩的MUD talk，此外，參加者還有機會拿到各家MUD大神提供的精緻禮品，活動精彩，身為MUD玩家的您，絕不可錯過！

99電腦育樂多媒體展SEGA主題樂園

每年電腦育樂多媒體展不可不看的重頭戲～SEGA主題樂園，今年將在總代理太電欣榮股份有限公司的全力支援之下，配合新遊戲平台Dreamcast的上市更加增強火力隆重登場！除了展覽場規模更大之外，展出內容的充實與活動的多樣化也是前所未有的精采

在展出內容方面，除了即將推出的各種主力新作與週邊配備外，更展出由知名的AM2研初次在電視遊樂器上研發，號稱百萬級軟體的新型態FREE（Full Reactive EyesEntertainment）遊戲"莎木"。除了提供最新的影像與試玩外，亦將有許多的莎木精品展售。而另一款原Saturn上的百萬級大作移植中文版，亦有可能初次與國內玩家見面。

另外在活動方面，除了與東森電視台遊戲害客族合辦"VR格鬥3tb"擂台賽外，亦將針對一般玩家舉辦Dreamcast歡樂運動會。歡樂運動會有兩場精采活動可以參加。

(1)Chao巧兒十項全能

在音速小子大冒險（Sonic Adventure）遊戲中，玩家可以培育一種稱之為"巧兒（Chao）"的神秘生物，並可將之移動至可攜帶式的VM（視訊記憶卡）中，只要您有養巧兒，就可以帶巧兒來參加此巧兒十項全能，與全國玩家細心養育的巧兒們一較長短。更重要的是，每場拿到第一名的玩家都可以得到只送不賣的Dreamcast特別精品，而拿到全國第一名巧兒飼主，還可以獲得由太電欣榮公司提供的超級豪華大獎！由於展出當天現場人潮勢必擁擠，因此當天在現場只接受一定名額的現場報名。如果讀者有興趣參加巧兒十項全能，請儘量於2月10日前報名，報名方式請閱後面的說明。

(2)PENPEN隊隊賽

活潑逗趣的PENPEN企鵝冰上大進擊，將在現場展開趣味的團體競計！此比賽為兩人一組，每次比賽由兩組PENPEN互相對抗！是要全力衝刺、或是犧牲自己全力阻礙對手的進行？更深刻的戰略與計謀，當然還有保證倍增的樂趣，全國最精明的PENPEN拍檔，還能獲得神秘超級豪華大獎！現在就快找你的好搭檔或另一半，開始研究致勝之道吧！

除了精采的活動之外，這次也將首次嘗試將同人誌與COSPLAY（角色扮妝）等電玩衍生之次文化現象，正式引入展場之中，以提供大家更多的想像空間！

(1)幻想市集～同人誌跳蚤市場

由遊戲劇情或人物所衍生出的個人創作產物，此次將走入正式展場之中。只要同人誌的主題是與電玩相關的（與SEGA系列主機有關的遊戲優先），就可以報名參加設攤，而且完全免費，只要負責場地的維護就好。因為展場空間有限，一律採事前報名。報名攤位過多時將採抽籤方式，或以每天讓不同的攤位設攤為原則，報名辦法請閱後面的說明。

(2)「遊戲之星」選美大會～角色扮裝選拔大賽

越來越流行的角色扮裝活動，在日本各大遊戲相關展覽中總是眾人矚目的焦點，首次的遊戲之星活動，將開放展場讓所有來賓票選。除了最佳扮相外、還有最佳創意、最佳手藝、最佳勇氣等多種獎項，而投票的來賓也有抽獎的機會，將可獲得包括全套Dreamcast主機與週邊等的大獎。如果您是Cosplay的愛好者，絕對不可錯過這個絕佳的好機會。

為了增加逛展場的實用性與趣味性，會場中還特別準備了許多活動，給不參加比賽的參觀者參加。

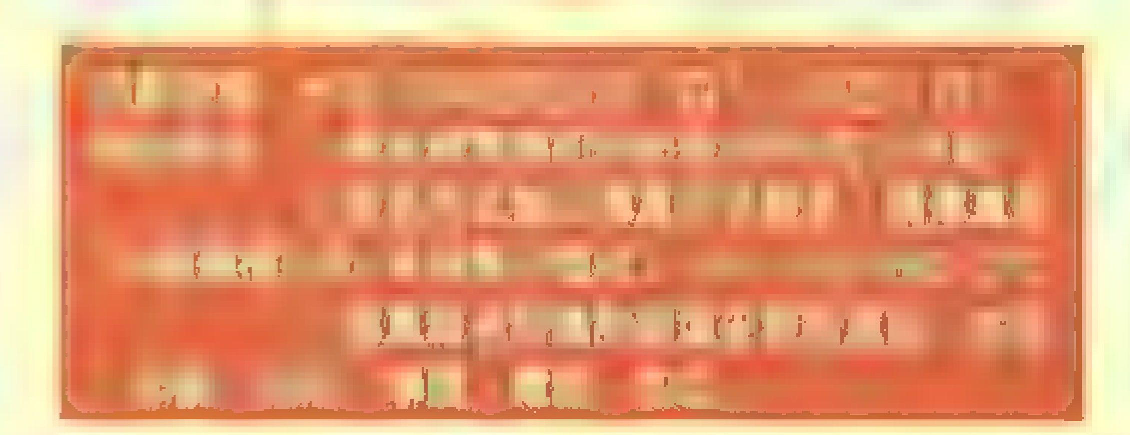
(1)影像夢工坊～遊戲明星合影服務

深受許多玩家喜愛的遊戲角色們，現在要將躍出電視螢光幕之中，和各位見面了！在現場將會安排由專業模特兒所扮妝的「櫻花大戰」真宮寺櫻，以及「音速小子」等熱門的遊戲角色們到現場，和各位面對面，配合這個難得的機會，現場還準備了合影的服務，你可以和你喜歡的遊戲角色們合影，並且將影像製作成精緻而獨一無二的精品，讓你帶回家。

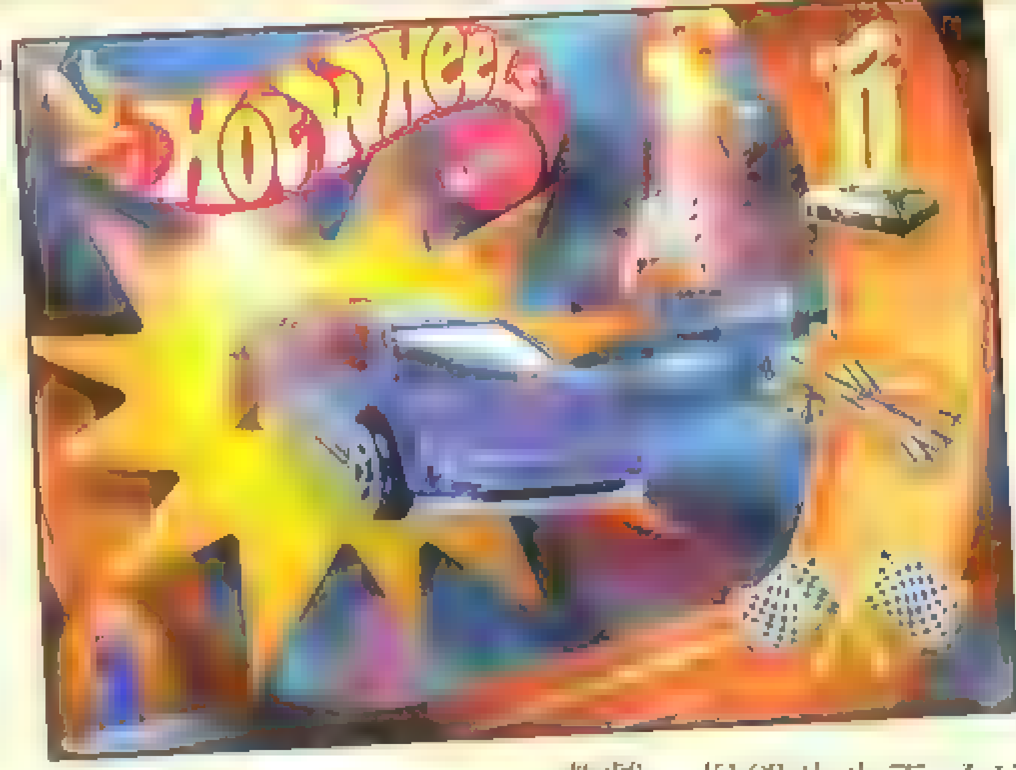
(2)迷你T一ZONE～SEGA商品驚喜特賣

現在，你將有更輕鬆的方式，把SEGA系列商品帶回家。現場將會設置迷你T一ZONE專櫃，以各種優惠方案，提供SEGA系列商品。有限時特賣、會場限定精品公開、限量精品發售，還

有絕對超低價的SEGA商品，以及許許多多讓您意外的驚喜。千萬別錯過這個大好的機會，搶購你喜歡的SEGA商品。

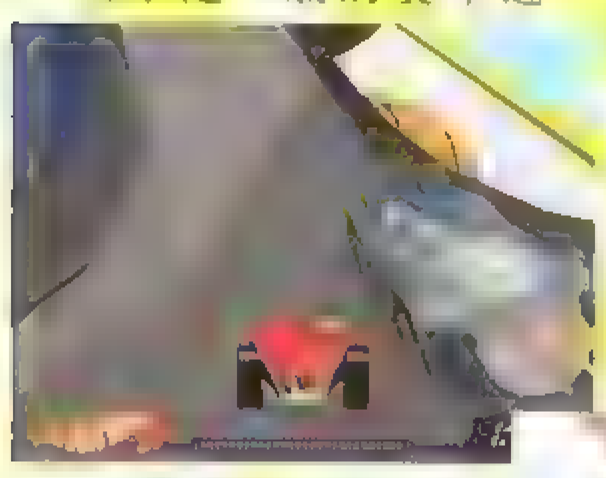


光速賽車道

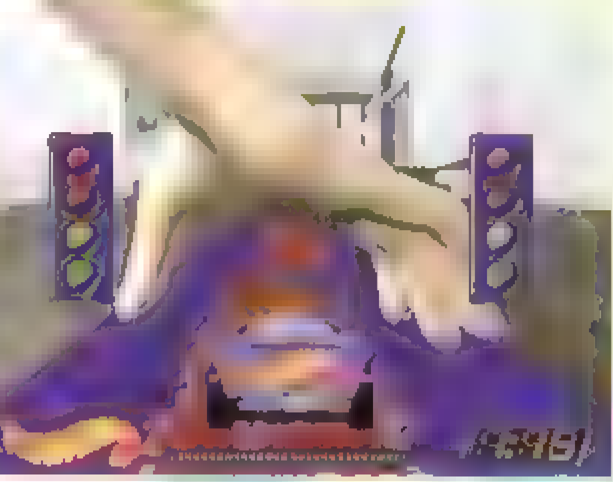


這一套賽車遊戲可是有一點點另類

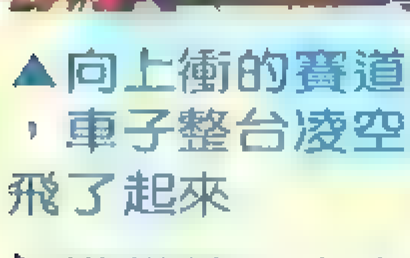
賽車類遊戲一直都有一批固定的玩家，而每一個賽車遊戲都有其固定的特色，您是否是一位熱心賽車遊戲的玩家呢？不過無論您是不是，這都值得您來試試，因為『光速飛車道』並不是一般的賽車遊戲，他既不是機車類也不是房車類更不是跑車或越野車類，而是一套不折不扣的玩具車類遊戲，想必各位玩家一定會好奇何謂玩具車類？如果各位玩家見聞夠廣博的話曾聽過一間名叫『Mattel』的玩具公司，這是一家專門生產小孩子玩具的公司，而這套『光速飛車道』就是從名為『風火輪』的玩具車立體遊戲所移植過來的電腦遊戲。



▲跑道上不明來歷的對頭車，小心哦！



▲準備好了嗎？賽事要開始了！



▲向上衝的賽道，車子整台凌空飛了起來

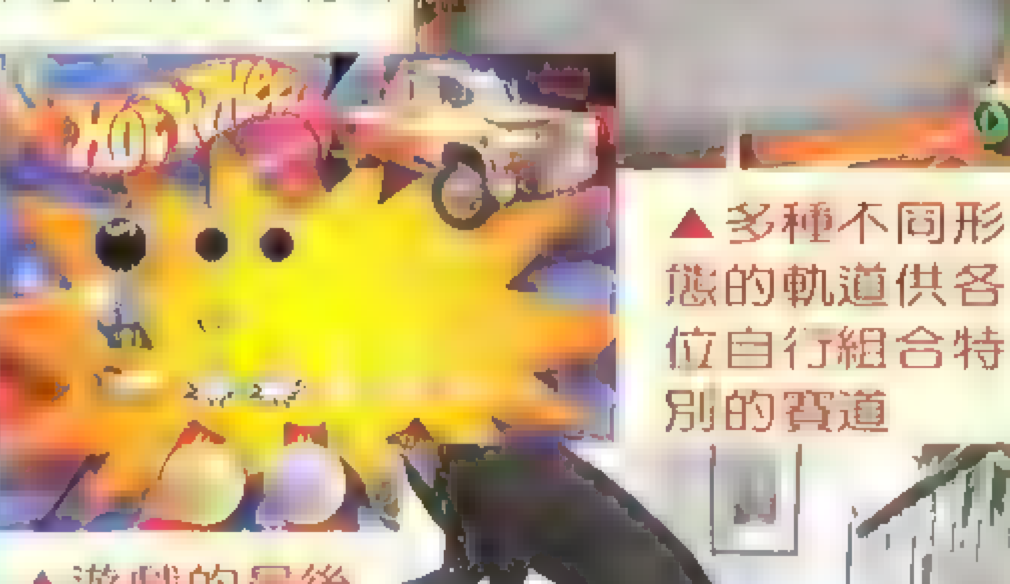


▶準備衝入火山形的隧道了

玩法像四驅車的美式賽車遊戲

如果玩家們玩過這種玩具便一定知道他的玩法，簡單的介紹可以說是利用一輛電動車在自行組裝的軌道上奔馳（有些車種還具有夜光功能），看看誰的車子較快，誰的跑道組裝得較好，事實上玩起來有點像時下流行的四驅車。

遊戲基本上提供了三種玩法給各位玩家選擇，第一種是限時賽，各位玩家將會在預計的時間內挑戰既有的賽道，跑得最遠者為勝利者。第二種是自設賽車道，各位玩家可因個人喜好建設一條屬於自己的賽道，蓋好之後盡力以最短時間完成賽程，有點算是練習的形態，至於第三種則是計時賽，各位玩家將可自由挑戰喜歡的賽道，以最短時間完成賽道的玩家為優勝者。另外在第一及第三種玩法中還保留有神秘賽道，只要能完成所有既有的賽道後便可挑戰隱藏的賽道，雖然另類但是該有的效果少不了喔！



▲多種不同形態的軌道供各位自行組合特別的賽道

▲遊戲的最後賽果，得到冠軍了嗎？

▶比賽中居然還有一些奇怪的障礙呢！

雖然這是一個變另類的賽車遊戲，但卻也少不了五光十色、美輪美奐的美術設計及令人熱血沸騰的背景電子音樂。再加上控制介面也設計得十分簡便易於上手，可見他是屬於老少咸宜的電腦遊戲真是一點也不過份。相信在農曆年前各位一定可以在市面上看見他的蹤影，喜愛這類遊戲的玩家一定要多加留意。

預定2月5日上市
國內代理 曉騰國際
國內發行 草莓軟體
曉騰國際TEL (02)2785 3337

國內首次電視遊樂器電視廣告即將登場

電視遊樂器長久以來由於嚴重的盜版問題，使得中外有心正派經營的公司望而卻步，更造成正版的電視遊樂器消費者無法得到應有的完善服務。去年由太電欣榮股份有限公司取得日本電玩第一名廠SEGA公司在家用電視遊樂器相關產品之代理權，爲電視遊樂器市場帶來一番新氣象。

由於SEGA新主機Dreamcast於去年11月27日上市時嚴重缺貨，使得一連串的上市活動受到嚴重影響，也使得許多活動被迫順延。爲配合寒假與農曆新年期間的電視遊樂器消費旺季，太電欣榮實業股份有限公司特與日本SEGA公司合作，預計將於2月10日至2月22日期間推出系列之軟、硬體宣傳電視廣告，於各大無線與有線電視台播放。這次的廣告活動，是台灣地區家用電視遊樂器軟硬體廣告，第一次在電視頻道亮相，格外具有歷史性意義，也象徵台灣電視遊樂器市場邁向新紀元的第一步。

之前在日本國內引起熱烈討論的湯川專務系列廣告，由於部份廣告牽涉人物肖像權問題，而無法在國內播放。所以此次太電欣榮實業有限公司特別重金委託國內知名的台灣電通廣告公司，製作一系列之主機篇廣告，期望能讓觀眾有耳目一新的感覺。遊戲軟體廣告部分則採用日本國內遊戲廣告加字幕原音播出的方式，讓觀眾感受日本家用遊戲市場的活潑與趣味。

因農曆新年期間電視台將推出許多特別節目，在此時仍無法提供確定之播映時間表供參考。但在與電視台敲定時間後，透過各專業媒體以新聞方式報導正確播映時間表，讓讀者有機會共同體驗台灣史上第一次電視遊樂器廣告所帶來之感動。

（以上資料由太電欣榮股份有限公司SEGA事業部提供）

資迅入「CICQ資訊頻道」即日起正式登場！

使用CICQ的您，可依您的需求選擇自己想要的資訊頻道組合，當有新的資訊內容更新時，可"即時"告知您相關訊息！目前擁有四大類『新聞資訊』、『財經資訊』、『娛樂資訊』、『生活資訊』等近五十個頻道。『CICQ資訊頻道』即時發送，即時收到！有了『CICQ資訊頻道』，您不用再每天苦苦等候那定時發送且又不是全部都感興趣的電子報了！請立即到CICQ首頁：http://www.cicq.net選擇想要加入的頻道。每天CICQ紅色的跳躍小球就會將最新的資訊直接送到手邊，把消息帶給您！

BBC出品野生動物特輯VHS／VCD，同步探索上市！

英國國家廣播電視台NHU自然史學單位40週年慶鉅獻

你知道BBC自然史學單位（Natural History Unit）是全世界最大、最著名、最先進的自然史學研究中心嗎？NHU擁有260位以上包含創意、製作等工作人員，及超過二仟小時的影片素材、聲音以及靜態照片等等，英國國家廣播電視台NHU自然史學單位40週年慶鉅獻～野生動物特輯錄影帶／VCD，得利影視特於本月推出，帶您透過節目探索大地生物奧秘，體驗宇宙生命奇蹟！

爲了捕捉這些自然界的珍貴鏡頭，工作人員搭乘吉普車、火車、船、犛牛、驢，甚至徒步到地球的盡頭；包括鱷魚、北極熊、狼、鯨、鷹族及花豹等多種野生動物的珍貴紀錄盡收在本系列節目中，其作品反應出全球逐漸提升的環保意識，本系列並贏得1998國際野生動物紀錄影展囊括最佳拍攝、最佳劇本、最佳剪接、最佳音樂等多項大獎，深獲國際間的認同。

從恐龍時代起，歷經七千年的生物演變進化，鱷魚如何能生存至今成爲淡水中的霸主呢？長期生存在暴風雪、寒冬與極光之中的北極熊如何與惡劣的生活環境對抗？不論是攝氏零度以下的喜馬拉雅山或是日夜溫差劇烈的納美比亞沙漠等皆可發現花豹的蹤跡，牠們如何做到？透過節目拍攝的探索觸角，您將看到大地萬物鮮爲人知的一面，BBC野生動物特輯錄影帶／VCD值得您珍藏擁有，即日起全台探索上市！

X檔案 征服未來



囊括金球獎戲劇類最佳影集、最佳男女主角三項大獎的『X檔案』，在全球影迷殷殷期盼下，終於躍上大銀幕。電影版X檔案當然由大衛杜卡尼及吉莉安德森領銜主演，延續電視版的詭異[illegible]氣氛，劇情風格走向不變，在片中即將揭開電視影集中懸宕已久的謎團疑雲，得利影視特於2月份發行X檔案：征服未來VCD/LD，帶您一同探索，征服未來！

劇情由穆德與史考莉兩位FBI探員調查一宗達拉斯辦公大樓的神秘爆炸事件展開，這場爆炸案造成三名消防人員和一名小孩喪生，在仔細搜查下，使穆德更加堅信此事件與外星生物有關，然而一切資訊皆為美國政府刻意封鎖，這使得調查行動困難重重，在調查過程中，史考莉不幸[illegible]……探員必須以單薄之力突破[illegible]……？





本片VCD隨片附贈[illegible]X檔案：征服未來幕後偵組VCD乙片，特別收錄精彩的幕後花絮，重現直升機在玉米田的[illegible]……還有[illegible]的殺人蜂以及達拉斯外[illegible]的特效及爆破場面，透過X檔案原著克里斯卡特、兩位大衛杜卡尼、吉莉安德森及導演羅伯鮑曼的訪談，一窺本片神奇的拍攝過程，[illegible]千萬不能錯過！前所未解的謎團即將揭曉！

為回饋喜愛X檔案的忠實影迷們，本期軟體世界特別舉辦：『X檔案：征服未來』有獎徵答活動，只要將本頁問答題目填寫答案，沿虛線剪下並寄回軟體世界收，就有機會獲得『X檔案：征服未來幕後偵組VCD乙片，珍貴難得，請趕快來參加！







有獎徵答活動

●請 問：在本集中，史考莉不幸染上（ ）致命病毒，而生命垂危？

請填寫標準答案於括弧內，並沿虛線剪下寄回軟體世界，就有機會獲得『X檔案．征服未來』幕後偵組VCD乙片喔！數量有限，請即把握機會！



電玩大觀園五週年紀念 要送您超值大獎

衛視中文台「電玩大觀園」開播五年啦！為了回饋玩家們對電玩大觀園的支持與愛護，特別舉辦『電玩大觀園五週年仟元大獎大放送』活動，要送您98年最HOT的格鬥、即時戰略、角色扮演、冒險等遊戲的其中兩套產品，及超級電玩俱樂部會員卡一張，而且還有機會得到大心簽名照喔！現在馬上撥（02）2537-9555，好康的大獎統統送給您！

電玩大觀園自從由第四代掌門人大心接下主持棒後，不但收視率升飆，仍奪同時段收視冠軍，主持人大心的超人氣更是成為玩家心目中最佳的電玩代言人。為了求新求變，大心每集都會扮演最新GAME的主角造型，至今扮演過『明星之夢』的櫻井愛美、『美少女戰士』的火野麗子、『快打旋風』的春麗、『古墓奇兵』的蘿拉等，增添了節目的可看性，而大心對節目的用功以及認真的態度，玩家們更是能經由節目內容一集比一集精彩中深刻地感受到。

電玩大觀園節目內容自二月份開始增加新單元～『電玩新鮮報』將介紹GAME各項活動、競賽，使玩家和遊戲業界有更多、更緊密的互動，也歡迎業界提供活動訊息。



PS：電玩大觀園自1月10日起首播改為每週日18:00～18:30，重播為每週一10:00～10:30及16:00～16:30請大家爭相走告

仙劍奇俠傳SEGA SATURN中文版上市發售啦！

現在買仙劍SS版，週週狂送12台Dreamcast主機！

多年來大宇資訊致力於跨足遊樂器軟體開發的努力終於開花結果。台灣玩家引頸期盼、國人自製第一套SEGASATURN主機專用遊戲軟體『仙劍奇俠傳』，預定於1999年二月初上市。

仙劍奇俠傳是移植自PC Windows95平台上的知名遊戲軟體，是一款以中國神怪武俠為故事背景的角色扮演遊戲，它的PC版推出時在PC中文遊戲界造成了莫大的轟動，遊戲中感人肺腑的劇情以及精緻唯美的畫風，深深受到各大玩家們的喜愛，佔據各大雜誌熱門排行榜長達一年以上，創下了中文遊戲界的輝煌記錄至今無人能破。甚至有許多玩家自發性在網路上成立同好會，受到玩家認同的程度由此可見一般。

為了遏止軟體盜版歪風，提倡國人購買正版軟體，大宇資訊特地提供了12台DREAMCAST主機回饋玩家。在大宇推出的SEGA SATRUN中文版中，隨片附贈一本仙劍奇俠傳主角人物圖案的精美萬用手冊，以及一張抽獎卡，玩家購買後只要將抽獎卡寄回大宇資訊就可以參加抽獎，並在大地頻道『電玩快打』節目中公開抽獎，連續六週，每週送出二台SEGA最新一代DreamCast遊戲主機，越早寄中獎機會越高喔！

[illegible]：http://www.softstar.com.tw
服務專線：(02)2356 0955



[illegible]！由羅技電子、太商致遠、松崗電腦、NOVA資訊廣場、亞開多媒體、遊戲駭客族、電腦玩家、英普達資訊、撼訊科技、卓泰科技聯合舉辦的「羅技世紀電玩爭霸戰」，熱鬧開打囉！比賽時間自1999年1/30至2/27止，於NOVA資訊廣場及亞開多媒體舉行。

欲知詳情[illegible]

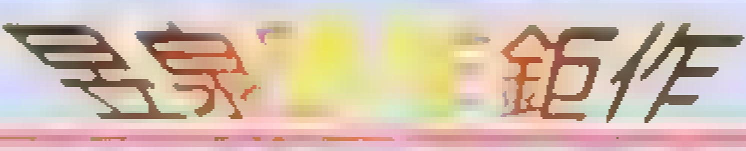
上網路拜年
「宏碁戲谷[illegible]大賽」
邀民眾[illegible]、牌桌小敘

又到了年味濃厚的春節假期，不少民眾都會在闔家團圓之際，打打麻將、插花抽頭。如果害怕加入擁擠的返鄉車潮，今年可以利用宏碁戲谷(http://gamezone.acer.net)的網路麻將來向親友拜年，順便在牌桌小敘。找到最多朋友一起打麻將的玩家，還有機會奪冠，把「宏碁戲谷麻將拜年大賽」的獎品帶回家！

宏碁戲谷「麻將拜年大賽」將從除夕2月15日起進行至3月2日元宵節止，在比賽期間每和一位不同的朋友打麻將，就可以得到一點，累積最多點數的人就是今年的麻將拜年冠軍。同時，宏碁戲谷工作人員也安排了銀兔子、金兔子、戲谷兔子[illegible]隻吉祥小兔在過年時上網和大家打麻將。如果和這3隻吉祥小兔一起玩牌，將可分別累積5點、10點和20點的幸運點數，加速玩家邁向麻將拜年冠軍的寶座。

宏碁戲谷將每日更新麻將拜年大賽的最新戰況，並公佈在網站上。比賽前20名的玩家可得到市面上買不到的Acer TravelMate對錶、[illegible]、宏碁[illegible]遊戲光碟、宏碁[illegible]紀念[illegible]獎品。

開發宏碁戲谷的[illegible]資訊產品經理[illegible]永祥表示，[illegible]年辦麻將比賽[illegible]變成宏碁戲谷的傳統，去年宏碁戲谷舉辦麻將大賽吸引了2萬多名玩家參加，今年為了鼓勵大家利用網路拜年，[illegible]世界各地的朋友，特別設計「麻將拜年大賽」，想要參加[illegible]只需要上網到宏碁戲谷(http://gamezone.acer.net)就可以免費註冊成為會員，並且免費下載網路麻將和其它遊戲軟體。由於宏碁戲谷目前有18萬名會員，每天有4萬人上網玩遊戲，所以過年絕對不怕找不到[illegible]打麻將嘍！



3D RPG之帝都魔域傳勁爆上市



[illegible]年年初推出膾炙人口的『般若魔界』及年終由電影情節改編的『幻影特攻』，在在都造成許多的迴響。為了讓客戶能夠享受到更好的遊戲軟體品質，昱泉再次傾力企劃製作即時戰鬥RPG的『般若魔界之帝都魔域傳』遊戲軟體。

一直以來，昱泉以亞洲多媒體創意中心自許，追求創意與紀律的平衡；經過10年的努力，昱泉已成為創意工作者的最佳舞臺，並且是台灣代表性的多媒體領導公司之一。昱泉秉持著多年製作多媒體的經驗，繼『敦煌傳奇』獲1995年傑出資訊應用獎後，又陸續於98

為了答謝所有愛護昱泉產品的朋友，昱泉準備了許多超值大禮，只要活動期間內（2月2日至4月15日）購買帝都魔域傳，即有機會獲得多項超值大禮，更希望透過此次的合作，提升不同產業的合作，達到擴展雙方之客戶群，進而刺激消費者的購買慾望，達到雙贏的目的。

昱泉國際 TEL:(02)2705-3777

戰國美少女[illegible]

戰國美少女[illegible]去年暑假6月，在短短一個月之內創下[illegible]萬套[illegible]的佳績，由此可見戰國美少女[illegible]在台灣的魅力。於是台灣[illegible]開發小組在日夜趕工之下，春風の章終於也即將上市，由於[illegible]關係，台灣預定在6月發行，[illegible]玩家相思之苦。

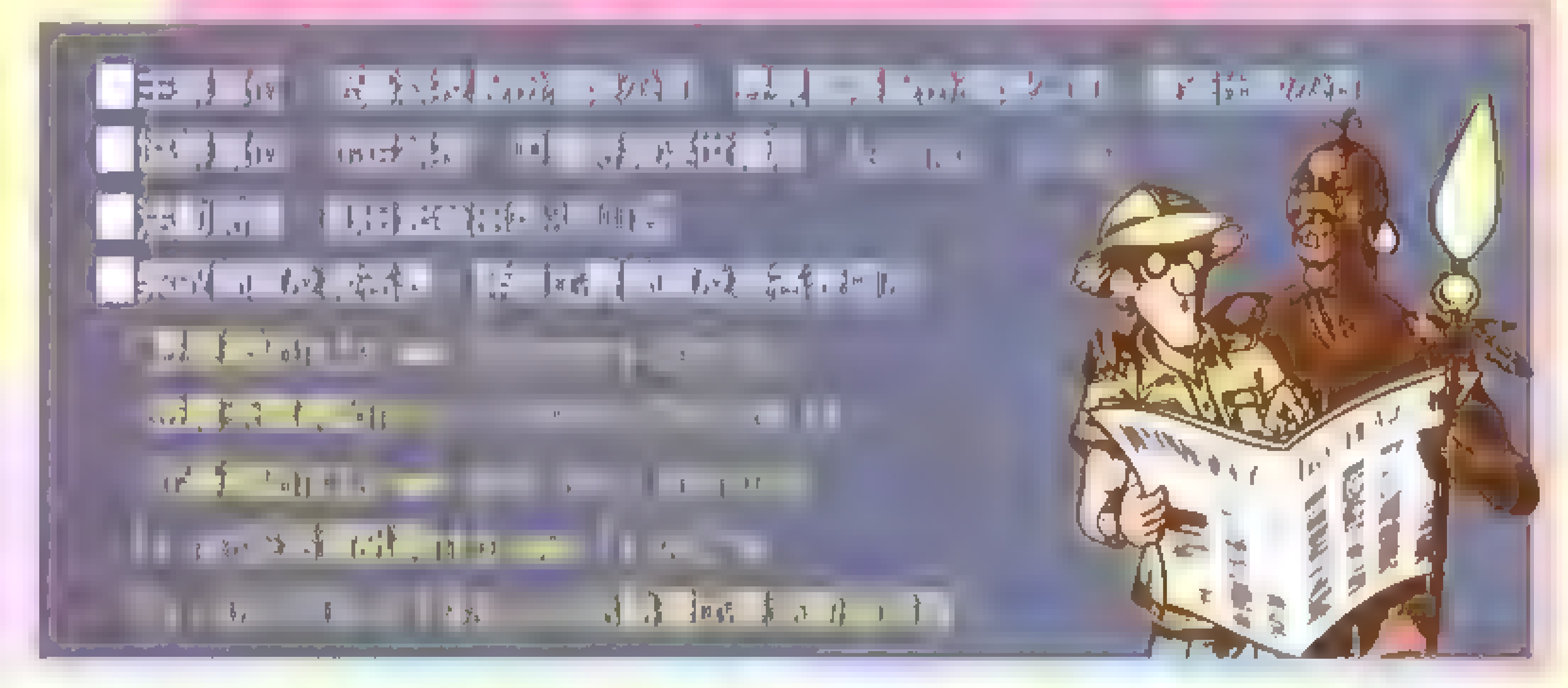
女主角命名 [illegible]
活動時間 1999年2月15日－4月30日

活動獎品
- 錄　取：現金一萬元　1名
- 入　圍：「春風の章」遊戲　10名
- 參加獎：日本原版海報　30名

第一屆金庸小說

人物造型暨電腦動畫創作比賽延長收件時間

獎金高達百萬的金庸小說人物造型暨電腦動畫創作比賽要延長收件時間了！自去年12月初公佈比賽辦法以來，時序已進入了新的年頭；就在本活動即將告一段落的同時，許多參賽者因為太晚知道這個訊息而無法於期限內完成作品，也紛紛反應希望能夠延長比賽的收件時間。在得知這些訊息後，相關之主／協辦單位經過協商，一致認為「提昇美術創作及電腦動畫在上之應用領域，並向發掘華人世界優秀創作人才」乃舉辦此活動的最大目的，因此決定將比賽收件截止日期延長至88年3月10日，期盼有興趣參加的朋友，能夠利用農曆年之較長假期進行創作構思。



IS.net與影劇雜誌「資深」新鮮人 NEO TV合辦活動

國內最資深、高齡37的影劇專業雜誌「電視周刊」改頭換面，即將在2月以全新風貌「NEO TV」出現在讀者面前，並與IS.net合作，即日起推出一系列網站活動，為即將出刊的NEO TV暖身。

在此次的網站活動中，IS.net和NEO TV編輯群設計了許多有趣的單元，在第一波活動中，網友可以上網了解NEO TV的一些事情，答對就可參加抽獎；如果你有一點八卦，又有一點「發表慾」，或者是標準的「追星族」，首屆「NEO TV全民公投」參選「誰是最有氣質的女星」需要你的拉票及支持；過年快到了，包括張學友、劉德華、庾澄慶、黎明、高怡平、王靜瑩及何雅等十位大家所熟悉的巨星陪你賀年，你可以透過IS.net化了上戶發卡中心為它所祝福傳遞出去。至於第二波活動將從二月初展開，網友千萬別錯過。

全新改版為第六期的NEO TV，是一本著重實用性、資訊性、服務性以及趣味娛樂性的刊物，不僅能讓讀者將電視節目與生活結合，還提供可讀性極高的八卦娛樂新聞。其中難能可貴的是，它配備了十字選台器的「電視指南」（TV GUIDE）工具書，可說是國內最能詳盡報導、系統化包裝介紹各種電視節目的雜誌。

此次網站活動，網友可從IS.net首頁右下方「活動快訊」進入，選擇「NEO TV與IS.net的出刊暖身活動」，或者直接進入以下

『遊戲補完計劃2』宣傳活動先睹為快！

遊戲補完計劃在87年10月份上市，短短一個月創下驚人的銷售量，至今仍持續發燒當中。「遊戲補完計劃」將在88年一月趁勢推出，內容除了延續上一集的精彩話題，更網羅多方面的技能知識，讓電玩迷們再高呼一次過癮！

為了感謝電玩迷們的慧眼識英雄，特別舉辦1999年開春最大手筆的「搶錢計劃」，共準備1000份夢幻級的遊戲配備（3D加速卡、搖桿、VGA卡、音效卡、數據機…等，和精美贈品（熱門遊戲軟體、海報、造型錶…等），而參加方法十分簡單，只要收集遊戲補完計劃專用錢幣31元，寄回第一波公司就可以參加抽獎活動，多集多中獎。

活動時間自88/02－88/04/15日止，詳細活動內容請見書中說明！

詳情請洽第二波
TEL：(02)8780-3636



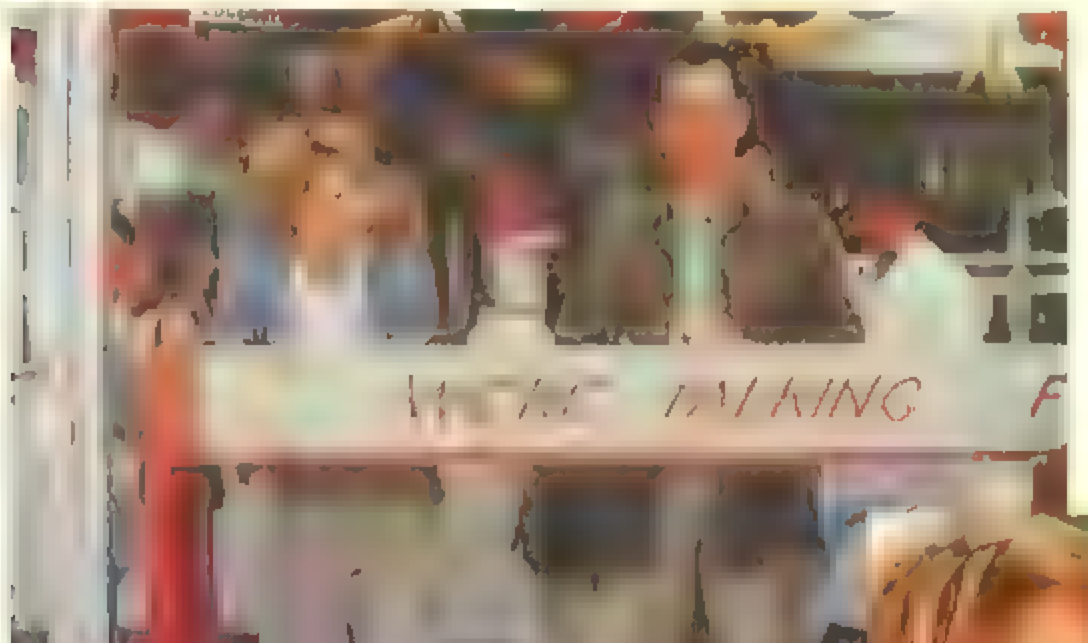
電子情書

一不注意就要擦身而過的情人…
一不小心就墜入情網的情人…





喬[illegible]飾）和凱薩琳凱莉（梅格萊恩飾）同住於紐約人文氣息濃厚的上西區，他們出入同一間雜貨店；在同一家咖啡店買早餐；遊走於同一條迷人的街道……但他們互不相識。



喬有一個能幹的女友派翠西亞（派克波西飾），凱薩琳也有一個匹配的男友法蘭克（葛瑞格金尼爾飾）。他們原以為已找到人生伴侶，但心中卻都偷藏了一個小秘密，那就是…在網路上他們各自擁有一個不具名的知心好友。喬和凱薩琳的網路對話，天南地北、無所不談。雖然不知對方是何方神聖，但網路戀情持續加溫，在精神上他們都已出軌了。

現實生活中，凱薩琳擁有一間溫馨可愛的兒童書店，這家書店繼承自母親，已有42年的歷史，它不只是間書店，更是那一地區的精神指標。但就在這家書店的幾個街口外，一家大型連鎖書店開幕，這家書店的主人不是別人，就是喬福斯。除了複合式的大賣場、低價折扣外加兼賣咖啡，使得這家『福斯書店』門庭若市，生意興隆，大大影響了凱薩琳的小書店。

[illegible]網路戀人在結束各自的戀情後，[illegible]要見面了。但…好奇[illegible]己的好友先去約好的地點偷看一眼，結果發現[illegible]



喬並無赴約，讓面臨關門大吉又無人可掌的凱薩琳悵然失落。但喬也開始從一個全新的角度去認識凱薩琳，只是，喬要如何讓凱薩琳知道，其實他就是那位神秘網友？！而這對冤家真有辦法克服成見，繼續交往嗎？



電子情書是兩屆奧斯卡影帝湯姆漢克，和甜姐兒梅格萊恩[illegible]的『跳火山的人』和『西雅圖夜未眠』都非常賣座，席捲了全球影迷的好感。本片是繼『西雅圖夜未眠』後，原班底再次合作。導演諾拉艾芙朗、湯姆漢克和梅格萊恩三人表現了最佳默契，使本片被美國[illegible]梅格[illegible]導演艾芙朗近年來[illegible]作作品。[illegible]默、浪漫[illegible]，加上[illegible]的詮釋，使本片不負眾望的在全美拿下賣座[illegible]，突破93年『西雅圖夜未眠』的成績，並被看好破億元大關。

幕後追擊

本片改編自老片『筆友的戀情』，但把劇中寫信交友的方式，設定成如今時髦流行的『網路筆友』，但當初籌拍此片時，選擇電子郵件的主題算是一個大膽的冒險，因深怕牽涉到電腦的東西，會將觀眾摒除戲院之外。但電影完成後，證明這樣的主題不僅能和現實生活產生關聯，更使本片增加許多樂趣
美國影評人及媒體分析此片兩大加分元素，一是湯姆漢克和梅格萊恩在片中上網時，以口白來表現交談的幽默對話，貫穿全場，輕鬆易懂，而兩人的聲音性感又悅耳，增加了此片的可看性；二是：電影片的拍攝地點選擇在紐約充滿人文氣象的上西城，書店、咖啡廳、百貨公司林立，紐約都會的美麗街景令人賞心悅目。

3月20日輕鬆上映　華納兄弟出品　http://www.youvegotmail.com

天啊！我把傑克變雪人了
(Jack Frost)

傑克（米高基頓飾）鍾情於搖滾樂，整日帶著樂團東奔西走，為了追求夢想，將大部份的時間都奉獻給音樂。但事業與家庭無法兼顧，傑克在得到歌迷喝采的同時，卻疏忽了與家人團聚。

聖誕節前夕，傑克老爸風塵僕僕的回到家中，兒子查理[illegible]克洛斯飾）及妻子凱莉（凱莉[illegible]飾）好不高興。正逢下雪，傑克玩性大發，跟著查理一塊堆起雪人，享受難得的親子同樂。這在其他孩子眼中，是再平常不過的事情，但對查理而言卻意義非凡。傑克感受到該多花點時間陪伴兒子一起成長，於是找機會和查理來一段男人和男人間的對談，其實是要彌補自己長年不在家的罪惡感。他送查理一支口琴做為聖誕禮物並玩笑的說，這是一個魔力口琴，只要你一吹它，不論我身在何方，都會聽到…。查理雖然知道老爸在唬他，但高興不已。

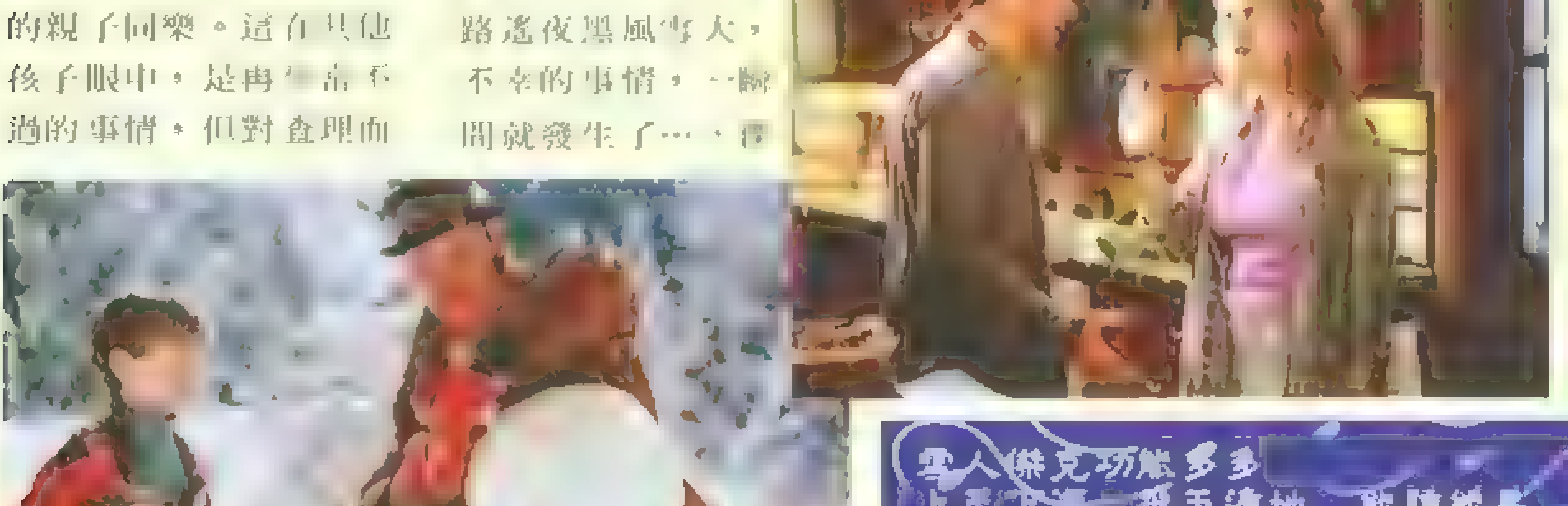
[illegible]、次日馬上叫糟。一場重要的試唱臨時舉行，讓傑克又無法[illegible]在家過節。這張空頭支票，令查理非常失望。但傑克[illegible]怪罪的眼神，決[illegible]途中傑克[illegible]覺還是不安，他不[illegible]一個晃點大王，於是中途折返，管他的大唱片公司老闆。但路途夜黑風雪大，不幸的事情，一瞬間就發生了…。傑克[illegible]

查理失去老爸後，不但自責，也喪失了鬥志[illegible]。次年耶誕腳步又近，查理望著窗外的白雪，忽然[illegible]，獨自[illegible]戶外堆起雪人，並且幫雪人戴上老爸的帽子和圍巾[illegible]，他[illegible]吹奏[illegible]事情發生了[illegible]老爸居然實現諾言，回來了。

只是，[illegible]出來，因為老爸變雪人了！[illegible]事，把查理嚇得不知所措。但傑克努力的讓查理相信[illegible]雪人真的存在，並且努力把握這次機會，當個[illegible]整日跟雪人老爸混在一起。只是在雪融化時，雪人就會不見了，查理會再面對另一次的分離嗎……」

製片花絮

本片由前任蝙蝠俠米高基頓、「[illegible]情海」、「為你瘋狂」[illegible]，及天才童星[illegible]主演，描述[illegible]人的音樂家，在其[illegible]，又以雪人的形態重回人間與妻兒共[illegible]。本片[illegible]的滑雪技巧，讓人嘆為觀止[illegible]，高難度的特效[illegible]



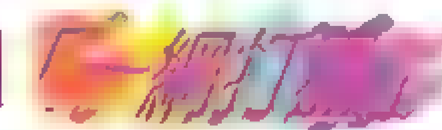


柏德之門網頁作品大賽與票選活動

2月1日正式加入!! 在「遺忘的國度」裡你將不再孤獨!!

以龍與地下城（AD&D）紙上角色扮演遊戲為背景的電腦遊戲，一直受到喜愛角色扮演電腦遊戲迷的青睞；「柏德之門」則是近來最受矚目的AD&D系列遊戲，設計此款遊戲的美國發行商Interplay公司使出渾身解數，使之成為一款支援網路連線功能的全新形態角色扮演遊戲。

「一網打盡柏德之門」網頁作品大賽，將聚集所有網路上志同道合的RPG遊戲玩家，以及對於AD&D系列遊戲充滿熱誠的同伴，流連於各式各樣精心製作的網頁作品中，滿足玩家在「遺忘的世界」中探險的奇想。

邀集同好參加  柏德之門網頁作品大賽與票選活動

活動辦法

為了讓這款遊戲得到更多的掌聲，希望所有AD&D同好與RPG迷一同加入，抒發您對於它的狂熱，一展網頁設計的功力。

參賽者可由IS.NET（www.is.net.tw/baldur）網站上，或是美國Interplay公司（www.interplay.com）取得柏德之門的相關圖文資料，來製作自認為最精緻的網頁，只要於限定時間內，以指定方式上傳參賽作品，就有機會得到本活動所有贊助單位的獎品，並得到展現作品於各大媒體的機會。不懂網頁設計的玩家，只要在評選作品中投下您神聖的一票，也可以輕鬆地參與活動哦！

主辦單位將以專業的角度在所有作品中初選十名佳作，公佈在IS.NET網站與軟體世界雜誌上，並接受所有同好們的投票，最後於4月份在所有相關媒體公佈優勝者三名的作品以及中獎名單，參賽規則請參考IS.NET網站上的詳細說明。

活動時間

- [illegible]
- 投票時間　自3月15日—4月10日，由軟體世界雜誌與IS.NET網站公佈初選十名，並接受投票
- 公佈得獎　4月15日後於軟體世界雜誌與IS.NET網站公佈作品與得獎姓名

- 軟體世界雜誌第[illegible]期、[illegible]期、[illegible]期
- 英特衛網站：[illegible]
- 英普達網站：[illegible]
- 台灣第一個柏德之門官方組織 柏德之網俱樂部（http://www.is.net.tw/baldur）2月1日正式成立!!
- 所有柏德之門遊戲迷將得到台灣最新、最HOT的官方資料，還能共享同伴名錄、留言板、公佈欄、討論組、密技攻略與導引、檔案下載

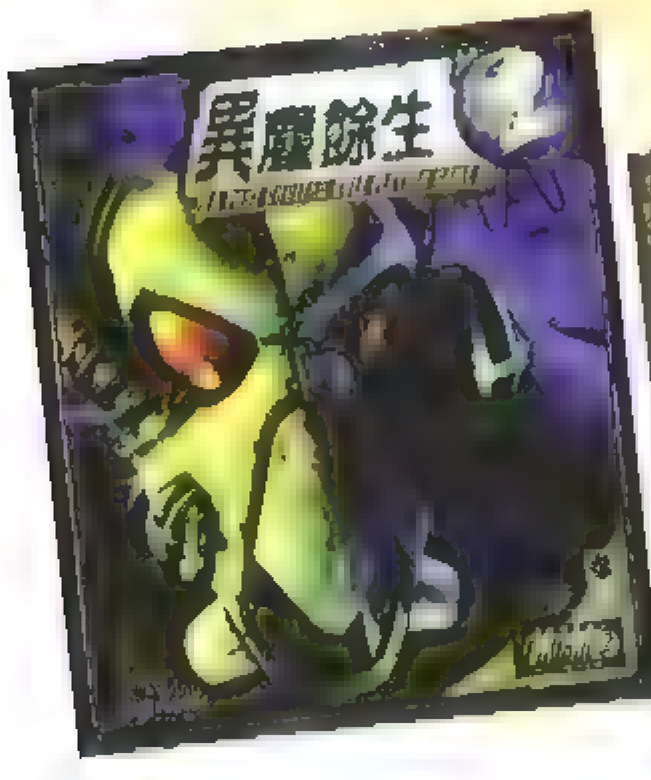
英特衛國際有限公司　地址：台北縣三重市重新路五段609巷16號9F之16
電話：（02）2999-6768　傳真：（02）2999-7707

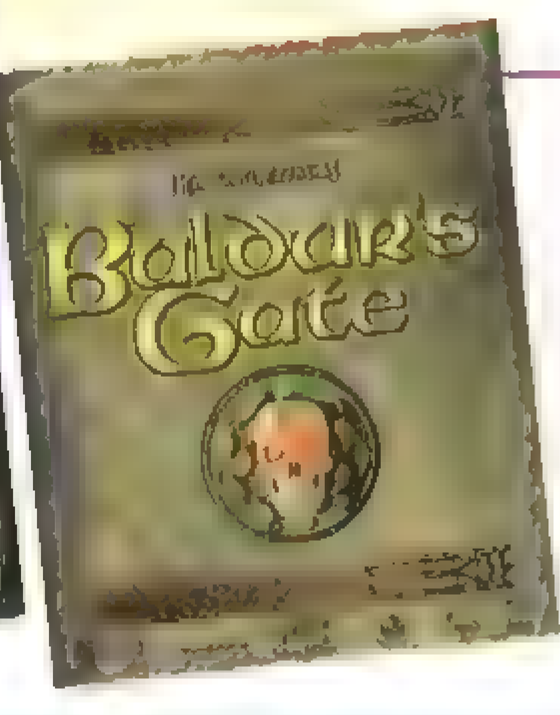
獎 品

優勝三名

[illegible]
[illegible]
台灣多彩網際游[illegible]
[illegible]
[illegible]







入選七名

柏德之門
[illegible]
柏德之門進口T恤
柏德之門珍藏地圖
[illegible]
虛擬藝境電腦工具書

票選抽獎

UPMOST 3D Banshee顯示卡、UPMOST 3D音場環繞組合、JS GAME專用3D多媒體防磁喇叭、軟體世界雜誌半年份、柏德之門、異魔餘生2、上奇Showcase CD、網頁總動員和虛擬藝境電腦工具書、柏德之門進口T恤、柏德之門珍藏地圖、IS.NET優質撥接時數 等共200個獎項







主辦單位：







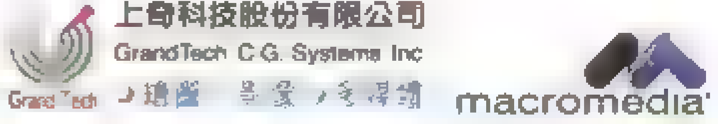
協辦單位：





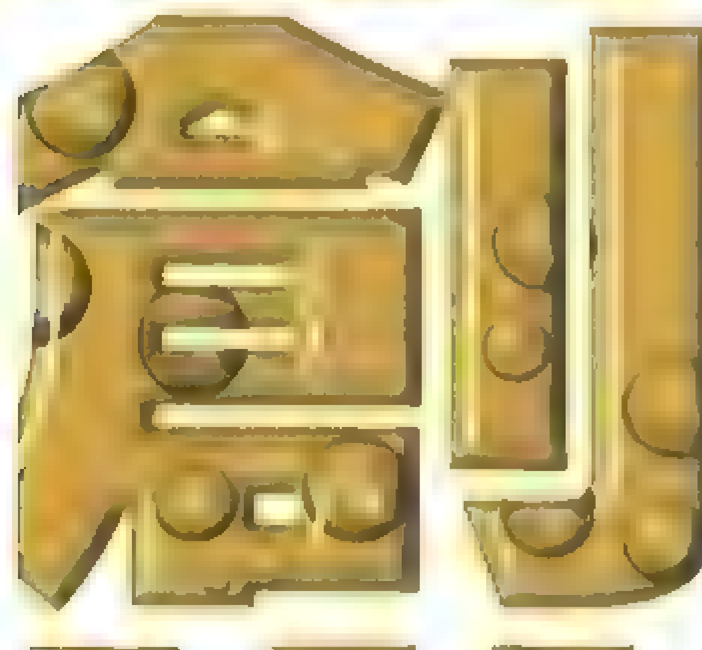
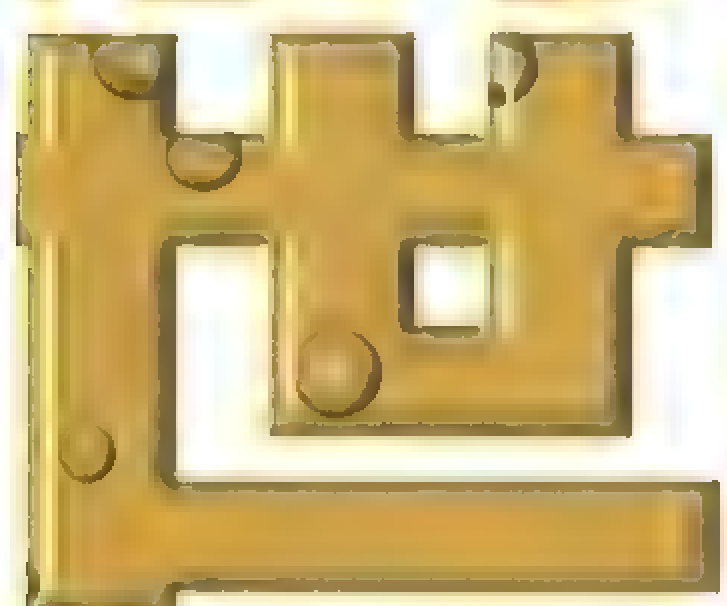











UO冒險記事

恐怖的PK團"出草"記

在UO那劍與魔法的世界中，PK(Playkiller、專殺玩家的玩家）的存在一直是個備受爭議的話題；反對的人認為，允許PK的行為將會使UO的世界陷入恐懼與敗壞，而四處橫行的PK將使得新手難以生存，並增加人與人之間的敵對仇恨與不信任感。說了一堆，其實筆者覺得可以總結成一句話：那就是：這個現實世界已經夠亂了！何必再把那個世界搞成一樣呢？

當然，贊成的人也是有他們的理由。首先，在古代本來就是強者為王的，尤其是在UO這種以劍跟魔法為生存工具的世界中，誰擁有力量誰便是法律，而這也是進化論中維持進化的不變真理。同樣，筆者覺得總結成一句話便是：這個現實社會本來就是這樣，幹嘛要欺騙自己弄個假象出來呢？

哈哈哈，其實公說公有理，婆說婆有理啦！我倒是覺得，一切都是看各人。就算你遊戲規則訂得再嚴厲複雜，想做壞事的人還是會想辦法抓漏洞去做的；而就算世界再亂，也還是會有人默默地在幫助他人啊！

話說回來，筆者在Uo這個世界中也打打殺殺了近一年了，不過真正死在我手裡的其他玩家，可真是屈指可數的。或許是本性吧！我可以毫不留情地屠殺整座巨人城堡，但是卻不忍心追殺一個快死的PK；有幾次，一些"勇者"PK（拜託喔！我的人物都已經練到最高名聲等級的LORD級了，要殺我也要評估一下自己的能力嘛！）在被我反殺得頭破血流而轉身逃跑之際，雖然知道只要追上去補上一擊就可以結束他的性命，但我卻仍舊是收起武器拂袖而去（當然，有時候情況會不太一樣，雖然也是拂袖而去，不過卻是看著自己屍體躺在地上，靈魂含淚跑回城鎮復活）。筆者覺得既然勝負已定，何必追得別人吐出血呢？（這不是說好笑的喔！我們工會會員真的有人被PK追殺，因為太過緊張，而導致胃出血入院打點滴了）

所以這篇PK團出草記，對筆者來說可真是難得的一次經驗喔！

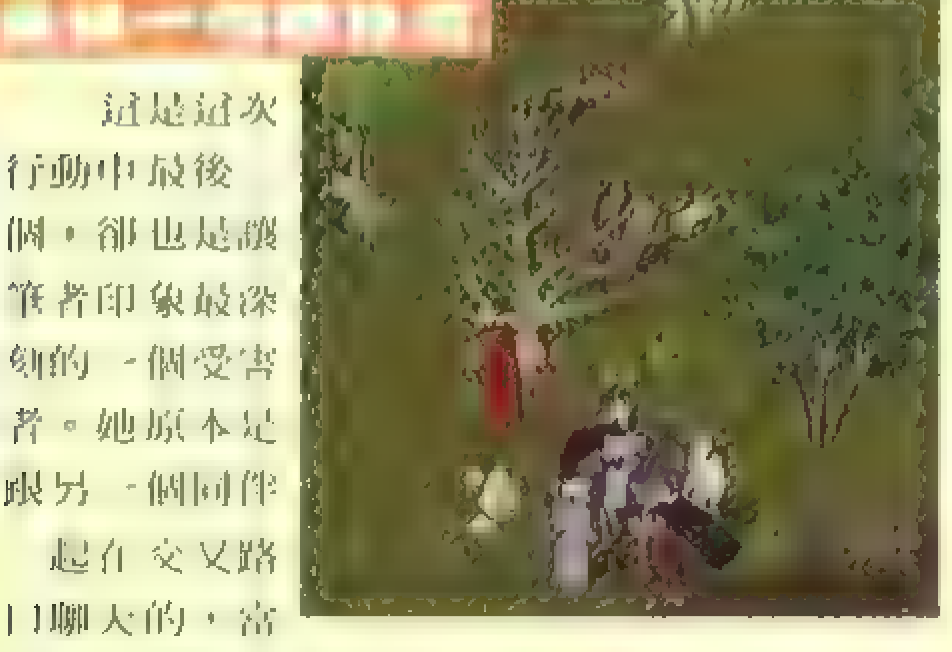
話說這天，筆者正在家中整理東西時，忽然家門附近出現一道傳送用月光門，而筆者定神一看，從這月門中出來的正是好友DUKE，而正當筆者開門前往打招呼之時，陸續又從月門中出現另外三人。

正當筆者納悶之際（怎麼帶那麼多人來我家？就算要打麻將也多了一人吧！），好友DUKE才道出，他們一群人由於系統當機導致心情不好，正準備要砍人洩恨。由於筆者家位於人口稠密的郊區，是故打算從這裡出發，沿路獵殺一番。由於筆者從未有"獵人"的經驗（被獵倒是很多），所以一時好奇，便跟隨在他們後面出發了（真的真的！我只是跟去看而已，沒有加入殺人喔！）



很快地我們便遇上第一個獵物～一個正在與怪物奮戰的獨行戰士，可能是太專心在與怪物戰鬥吧！當眾殺手們不懷好意地分四個方向將他包圍住時，他仍然沒有一點危機意識；於是四人魔法咒語一叫，不到三秒內他就倒地身亡了。就這樣，原野上又多了一名含淚奔馳的幽靈。

在圖中可以看到地上有兩具屍體，中間被扒得精光、仰天而臥的正是受害者（很像在做日光浴吧！所以在UO有一句戲言：『你今天又去做日光浴啦！』，指的便是被PK啦！），而在上方的便是前幾秒前正在與他血戰的怪物。如今兩人在孤單的荒原中，以地為席，相擁而伴。唉！真可說是宿命啊！



這是這次行動中最後一個，卻也是讓筆者印象最深刻的一個受害者。她原本是跟另一個同伴一起在交叉路口聊天的，當我朋友們衝上去要包圍她們的時候，她跟她同伴便立刻警覺性地分開逃竄。由於她身上看起來穿得比她那同伴華麗了些，所以自然就成為追殺的第一目標（有句話叫"錢不露白"，真可說到哪裡都適用的至理名言啊！）

就這樣雙方展開了一場追逐，在我方數人的包夾下，雖然身中數發攻擊魔法，但她仍然不死心地四處奔逃，直到用完所有體力，才因無法移動而被補上最後致命的一擊。

這張圖中，在上方倒地作日光浴的便是受害者了；而下面那群正在"分贓"的，便是筆者的朋友們了。留意喔！在他們旁邊左下角那個白色人影的便是受害者的幽靈。她一直含恨地跟在我那朋友旁邊不肯離開（標準背後靈），直到我朋友們用傳送法術消失掉後，她才轉身離去。望著她離去的身影，筆者心想她心裡應該充滿不少怨恨吧！

UO的台灣人大聚會

這是一場熱鬧非凡、但卻以烏龍收場的大聚會。話說這天筆者在線上玩UO時，忽然接到好友Lord Jean的ICQ呼叫，而且劈頭就問要不要上電視？正當在一頭霧水之際，好友才告知詳情：原來是有個報導電玩的電視節目，要錄製關於UO的相關報導，而該節目主持人打算以UO的人物，在遊戲中來一場連線即時採訪報導，並透過工會，希望在UO的玩家們能夠一起前往湊湊場面（臨時演員？）。



就這樣，當筆者跟好友前往指定的"拍攝"地點一看。哇塞！真可說是滿坑滿谷啊！約有六十幾人吧！整個銀幕上滿滿滿的都是人，還擠到連移動都有問題。筆者心想，嘿嘿嘿！有這些人馬，拍部場面浩大的武俠劇都沒問題了。看來這下做出來的節目可真是有得熱鬧啦！

結果，那天一大票人在那邊整整等了兩個多小時，都還不見該主持人的蹤影。於是眾人死的死、逃的逃，去逛街的去逛街，下線的下線，難得聚集起來的一票人就這樣鳥獸散了。什麼事情也沒發生……

後來才知道，原來那天該節目的工程師出了點狀況，網路無法動彈，導致該主持人一直無法連線成功。當然啦！節目也就臨時取消啦！不過說真的，雖然無法上節目，可是那次經歷卻也讓筆者留下這麼一張趣味叢生的〔台灣人大聚會〕呢！





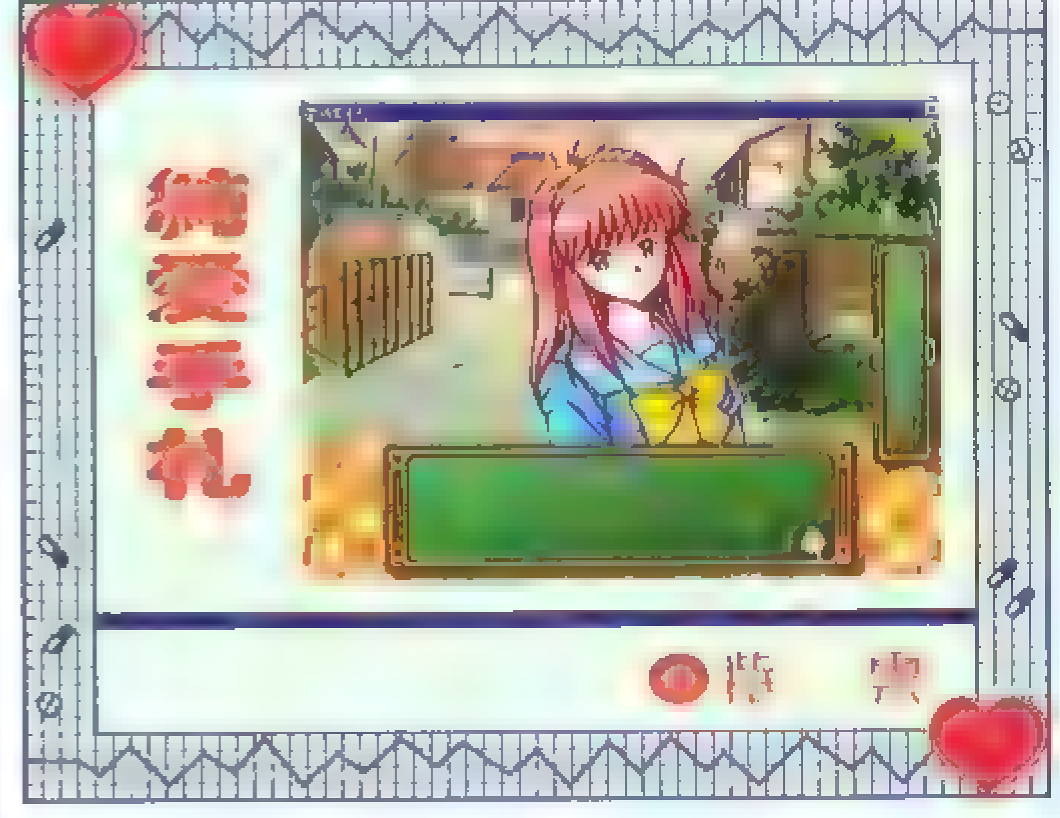


我第一次看到這個遊戲時，就有一種讓人很感動的感覺，因為很少有國內自製的遊戲能夠做到那麼驚人的3D立體畫面。還有聲勢浩大的魔法，實在是令我覺得在這世上居然還有那麼棒的GAME。

在這款遊戲中，最大的特色是它分兩條路線來走，一條是正義的化身一驍，另一是邪惡的魔王一布雷克。在這兩條路線所轉的職業都各不相同，所以轉職時就要非常慎重才行。在這款遊戲中還有一大特色，通常被稱為壞人的魔王其實並不壞，而被稱為救世主的人，也未必都是好人，所以你根本不知道下一步的劇情到底是甚麼，這正就是遊戲中最耐人尋味的地方。

在戰鬥方面，敵人的AI實在是有夠高的。開始還好，但是到了後期，你休想敵人會「仁慈」的對待你，只要稍個不留神，或許下一秒你就會死在戰場上，所以每一步都必須仔細的思考過才能安心。還有，敵人不但「聰明」而且還很強，不管敵人是否比你肉腳，如果「暴走」起來，管你多少級照樣被幹掉。所以一場之內我常要記錄好幾次，以保平安。

最後我對這個遊戲的耐玩度打上98分（不可能會有滿分的遊戲），因為它有二種路線及多重結局。雖然說這一套遊戲有一些缺點，但優點足以蓋過缺點，所以沒玩過的人，都應該買一套來玩，不然會遺憾終身哦！



當我在網路上看到純愛手札的遊戲介紹時便被它吸引住了，甚至不惜花費積蓄來購買有介紹這遊戲的雜誌，只為能更了解這個在日本造成瘋狂的遊戲。而在華義遊戲網看到更詳細的介紹時，便在心中暗自下了決心，在11月22日一定要搶先買到純愛手札！

當天一早到達學校後，就馬上向訂買的同學要遊戲，當遊戲到我的手中時，真想立刻變個佛堂出來供奉它。回到家後便迫不急待拆封，才發現這款遊戲實在是"太棒了"！雖然畫面不是很精緻，但是好聽的配音、精美的包裝、多變的事件、難易適中的內容以及簡易的操作法，在在都表現出是一流的好遊戲，難怪它在日本能賣超過150萬套的銷售量。

我想，從個人觀點來說，純愛手札應該是可列入經典名作的好遊戲吧。雖然有些玩家不喜歡玩這類型遊戲，但是它還是值得一試的。但是，再好的遊戲也是有缺點的，例如結局後

不能存檔等等。不過，依然不會減少它在玩家心目中的地位。這款遊戲在我心目中分數為95分，我希望能有更多的事件就好了，我是不是太貪心了點呢？



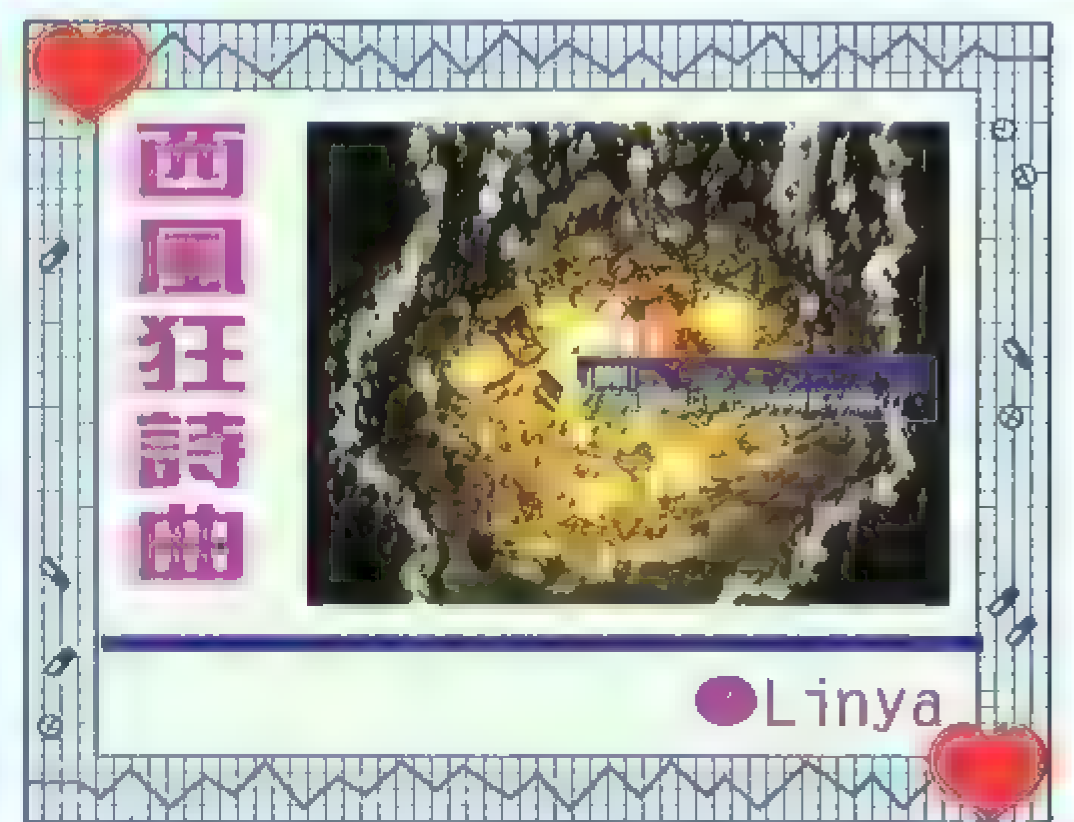
魔鬼戰將

●DAN

玩遍了市面上各式各樣的的即時戰略遊戲，總是覺得都大同小異。這天在建國市場逛呀晃呀的，竟然讓我發現了『魔鬼戰將』這套遊戲。之前看雜誌在介紹時，總當它只是又一款即時戰略遊戲。現在親眼看見了它的外盒，發現它才是我夢寐以求的遊戲。之前玩的遊戲如『紅色警戒』或者是『星海爭霸』等等，莫不是使用快攻去或是人海戰，很少去考慮到單兵作戰這種較細微的戰術。害得我在軍中學的技術無法發揮，現在終於可以展示我的才華了。哼！還發射什麼飛彈到波斯灣，有我就可以搞定了

這款遊戲最主要的特色就是強調各個角色的作戰能力，像我剛進入遊戲時，就為了熟悉各角色的特性而被「處決」了好幾次。遊戲中最麻煩的就是不知道敵人何時會發現我，雖然可以切換成敵方的視點來觀看，但是切來切去也挺麻煩的。在這時幸好有密技幫了我這個大忙，可以直接讓我看見各個敵人的視界範圍，要不然我可能還要繼續被敵軍給"凌虐"下去了。不過這遊戲得難度也是可列入金氏紀錄了，常常玩一關就得花個十幾個小時，缺乏耐心的玩家可能會崩潰吧！

這遊戲最主要還可以跟朋友一起連線遊玩，不同於以往即時遊戲那種兩軍對戰的方式，而是需相互合作來完成任務。像這種玩法可以增進彼此間的感情，而對戰的遊戲玩完後可能會互相大打出手吧！因此我認為這遊戲應該要得到它應有的評價，所以我給他93分，不知道大家會不會有跟我一樣的同感呢？



西風狂詩曲

●Linya

從很久以前就聽說韓國的遊戲水準蠻高的，所以當我聽說國內廠商有人要代理之後，便一直期待著它的上市，想要一睹韓國的遊戲水準。果然不錯，這遊戲雖然沒有華麗的包裝，但重要的是內涵吧。整整三片裝耶，快媲美『太空戰士七』了，真是便宜又大碗，呵呵

遊戲的內容雖然和一般的角色扮演遊戲一樣，主角被陷害，然後靠著貴人的拯救，之後誓言復仇的老套故事情節。但我最被它吸引的，是它不向一般的遊戲是用正述法。他先安排一位NPC去解救他，之後再以回憶慢慢的帶入遊戲主題，讓我瞭解了為什麼一開始主角會被陷害入獄，而不是茫然的殺敵人賺經驗值，而不知自己在做什麼的遊戲。

雖然它的音樂部分並不是十分動聽，有時候會因為場景的轉換而變成雜音（可能是我電腦的問題吧），但也都是掌握了什麼情景該有怎樣的音樂這個大原則。而戰鬥方面是用前一陣子流行的戰略RPG方式，而不像是一般遊戲踩地雷的方式。但我覺得這方面不是做得非常好，因為等級一高，根本就失去了戰略的意義，而且會拖慢遊戲的節奏，沒有耐心的人可能三兩下就把電腦砸了也說不定。

不過，它有著不錯的故事情節，和恰到好處的過場動畫，搭配上還可以的音樂，只要不討厭此類型遊戲的人，真的可以一試喔！

投稿方式

請將遊戲玩完之後的心得、評語以文字敘述方式，字數約在350～500字之間，以文字檔的方式整理在磁片寄出，或以E-mail傳送更佳。（若附遊戲圖形檔更好）記得附上姓名、住址、電話、以及身分證字號，否則不予刊登。

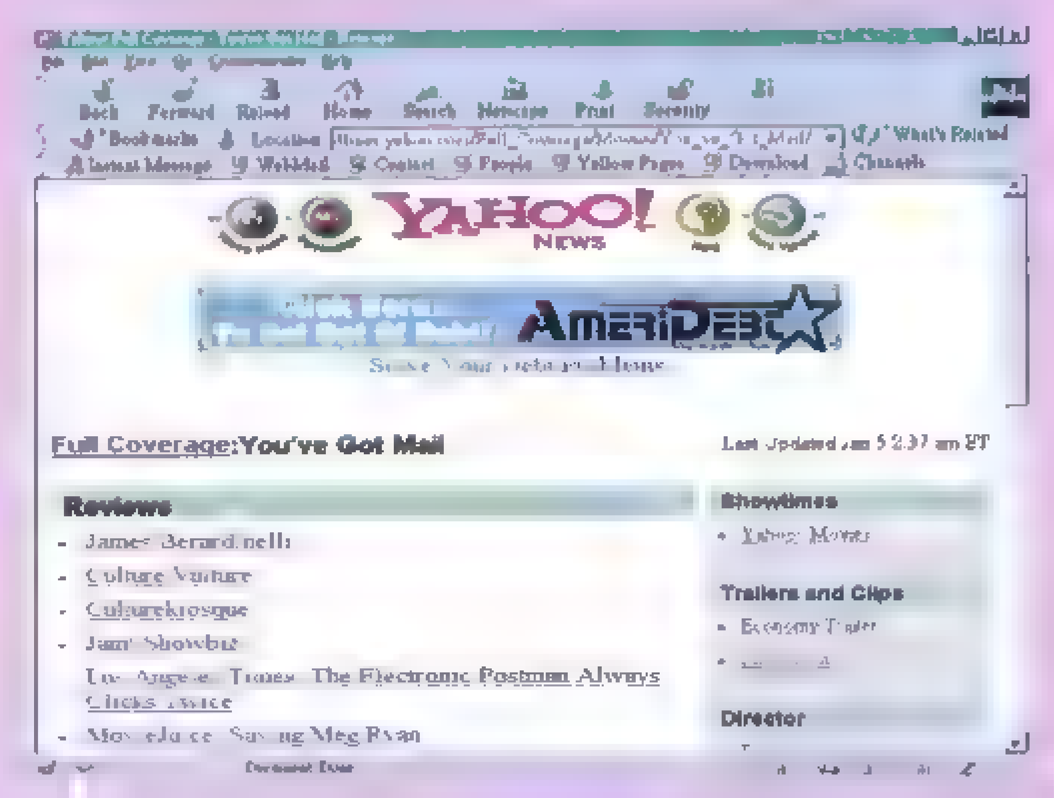


在去年，有不少網路話題紛紛成為傳統媒體的炒作焦點，反正只要任何老名詞前面加上「網路」二個字就會變成新鮮名詞，比如說網路社區、網路電話等等，不過傳統的東西有很多本來就已經是網路了，比如有線電視網路、電話網路，現在不過是換個方式做做而已，似乎沒有什麼炒作的必要，因此牛蠔法蘭克前面是未必加上網路二個字的，況且牛蠔炒熱了之後就失去鮮度了…。呃，搞成這樣好像就文不對題了，看看那天主編大人肯開一個美食專欄給法蘭克玩玩吧（潸然淚下貌）。

話說前二天法蘭克看到了一個比較好玩的說法，就是歐美那些洋人們，最近也是被網路搞得昏頭轉向的，什麼東西前面都會加上Cyber，比如Cyber Space，Cyber Punk等等，cyber這個字首本身就有超現實、虛擬實境的意思，也就是透過電腦做為界面才會發生的事，所以自然地網路上所有的事也會被冠上這個字首。今年美國有一片排名TOP5的暢銷電影，叫做"You've Got Mail"，就是在諷刺這種觀點。法蘭克先在這裡做個簡介，過年後如果本片在台灣上演，大家不妨也去看看！當然，如果本文刊出之前此片已經推出，那麼您也不妨看看您和法蘭克的觀點有何不同，反正稿子從寫好到送到您手上總是得花上一二個月不是嗎？

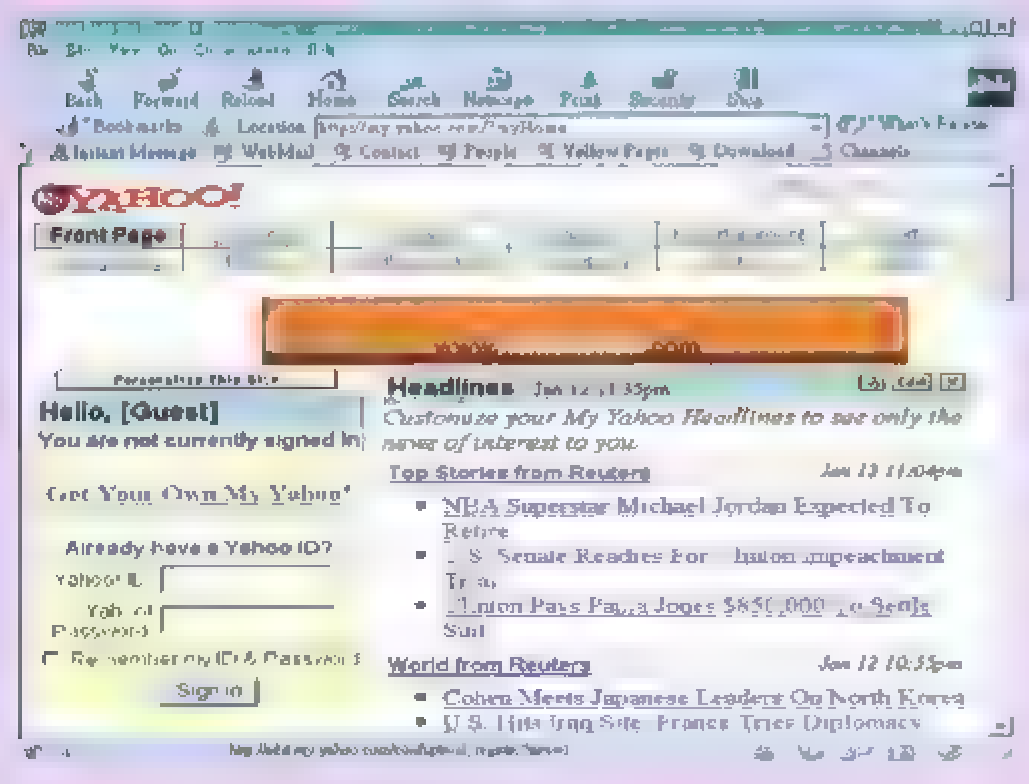
本片是一部現代愛情文藝片，所以卡司也不弱，男主角是湯姆漢克，女主角則由梅格萊恩飾演。如果去年剛看過英雄般救出雷恩大兵的Tom Hanks，您正好可以看看他如何飾演一個在吵雜八卦的大都會裡的小男人。本片的劇情對網路人來說大概不陌生，光是看片名就可以知道了！You've Got Mail是大多數收信軟體在您的信箱裡有新信件的時候，一定會告訴您的一句話（前提是您的收信軟體沒有經過中文化）。片中男主角喬依·福克斯和女主角凱撒琳因為生意上的關係而有往來，很不幸的是二個冷血生意人看對方，是怎麼看怎麼不順眼，沒事不大吵一架消遣對方一番，總是覺得全身不對勁，更加不幸的是這個時候，這二個網路人在網路上竟然和對方接觸了（他們的ID分別是NY152和shopgirl），而且還愛上了對方！直到有一天，經過這麼多的魚雁往來後，他們終於決定脫離Cyberspace，來個第一次接觸，接下來會如何呢？嘿嘿嘿…。法蘭克到此就先不妨礙您觀賞的樂趣了！

不過這裡有個很好玩的問題是法蘭克一定要談一談的，就是，網路真的是如此的超現實，如此地脫離生活嗎？我想答案絕對是因人而異的，因為同一樣工具在不同的人手上使用起來本來就會有不同的效果。刀子拿在醫生的手上可以救人無數，拿在壞人的手上則會變成為害社會的工具，同樣地網路也是，如果您上網的心態不是存心胡鬧，那麼網路上的一切對您來說應該都還算真實，而像法蘭克這種靠網路吃飯的人，大概網路就是現實生活了！當然，現代人對於這類電子媒體接受的程度也提高了很多，所以一時之間也不容易察覺其實電視電話和電腦網路本質上根本是一樣的東西！比如很多在外地求學或工作的人，有空一定會打一通電話回家和親愛的媽咪報平安，然後您家裡的老爸老媽一聽到你的聲音就覺得一切平安了，就算這時候您身體覺得不太舒服，只要口頭上說沒事，反正透過電話誰也看不到，不是嗎？網路也是同樣的，端看使用者的使用方式而定，而且有時透過一層文字的轉達，更讓人可以看到不同風貌的自己，所以才會發生這種現實生活中的大冤家竟然會因網路而相戀的怪事！不過話說回來，愛情本身就充滿了矛盾和不理智，透過網路而相戀也只能說是緣分到了，法蘭克就真的遇過這種事，在網路上覺得對方還不錯，見了面後卻很受不了對方的事可是常常發生呢！

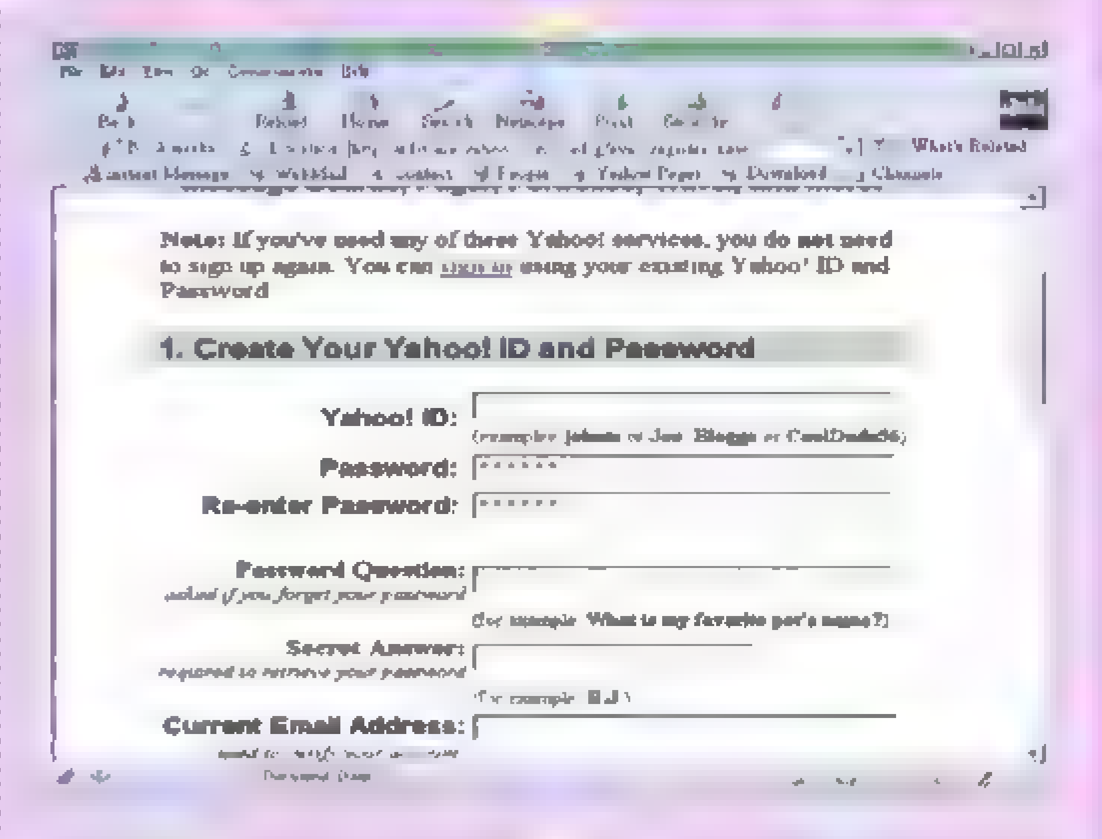


說到這裡，我想一定會有不少電影迷對於這些電影資料的來源感到好奇了吧？其實法蘭克不過是用了一下Yahoo就可以找到這麼多東西了！很酷吧？只要在Yahoo的搜查資料欄位中填入Movie&Mail就可以查到這部電影的資料了，如果您想隨時注意全歐美有什麼好片上檔或在製作中，在Yahoo的Movie這個目錄之中，除了有各個影評的網站之外，更有各家片商的一些站台，說不定可以裡頭挖到不少好玩的資料呢！剛剛法蘭克為了再次確定Cyber這個字的意思，也利用了Yahoo找到一家網路及電腦相關字彙的線上字典，只要輸入dictionary就可以找到了！多麼地方便是吧？所以說只要善用搜尋引擎絕對會有您意想不到的好處的！

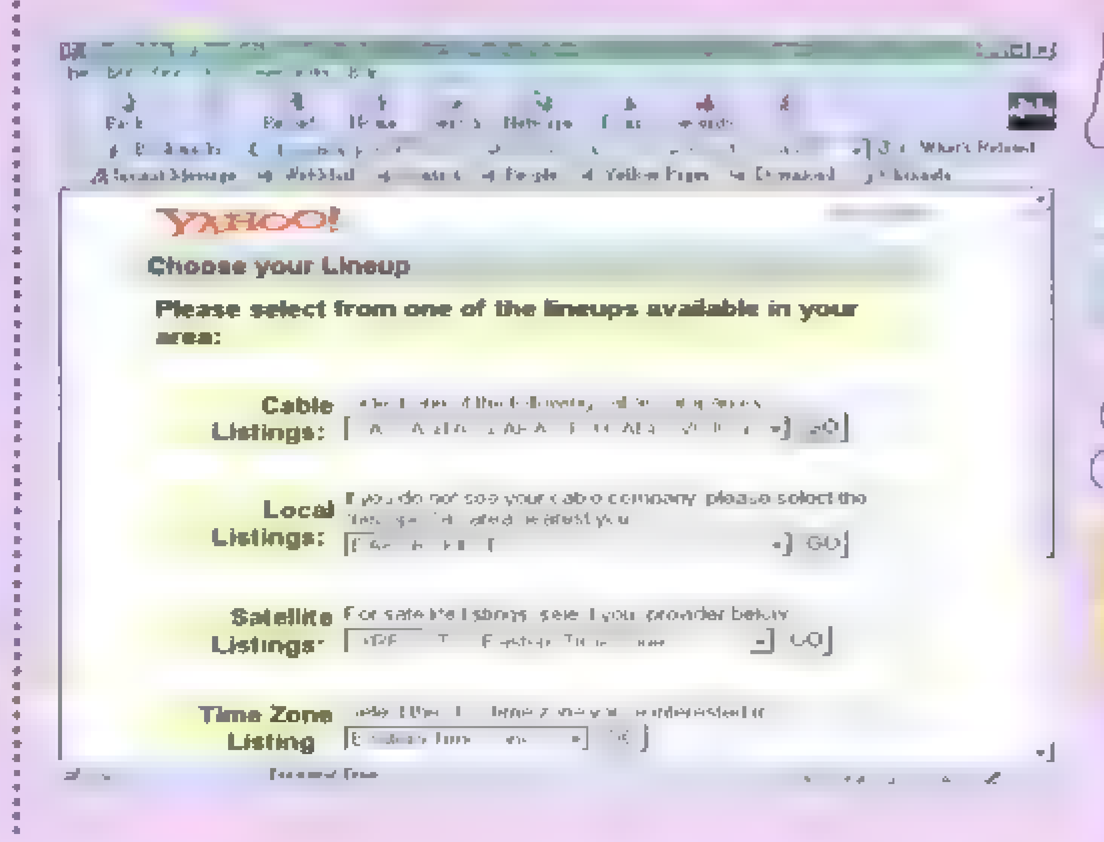
講到這裡，有些使用上的小訣竅還是要和各位談談的，因為Yahoo英文版（http://www.yahoo.com/）在長時間的改進下，其實已經建立了許多功能，只是很多使用者沒發現而已。比如剛剛筆者示範的條件搜索，就可以按照您指定的條件去找文件。當然，這在二年前專欄開始沒多久時筆者就介紹過了，如果您已經忘了也沒關係，現在的新搜尋引擎都有這類功能而且可能更方便使用，只要在他們的網頁上按下help就可以找到詳盡的說明了。您可以試試http://www.openfind.com.tw，除非您和法蘭克一樣常常找國外的網頁否則是不必太在意使用的引擎是那一家的！Yahoo最近提供了相當先進的個人化功能，所謂的個人化其實也就是挑選您想看的部分，過濾掉您不想看的部分，節省您的時間和金錢！因為Yahoo站台上除了有新進網頁的新聞外，也有各式各樣的最近新聞和資訊，比如最新的股價，氣象報導，電視節目表等等，如果要全部看的話可能會花太多不必要的時間，所以這項服務可是很好用的哦！只要在Yahoo網頁上方，大大的Yahoo標題右方那個My按鈕上按一下，就可以進入個人化的網頁了！最近所有的大網站都會提供這種功能，比如筆者常常去的Intel網站就老早有這功能了，不然Intel所有的報告和新聞可是多到看不完的吧！



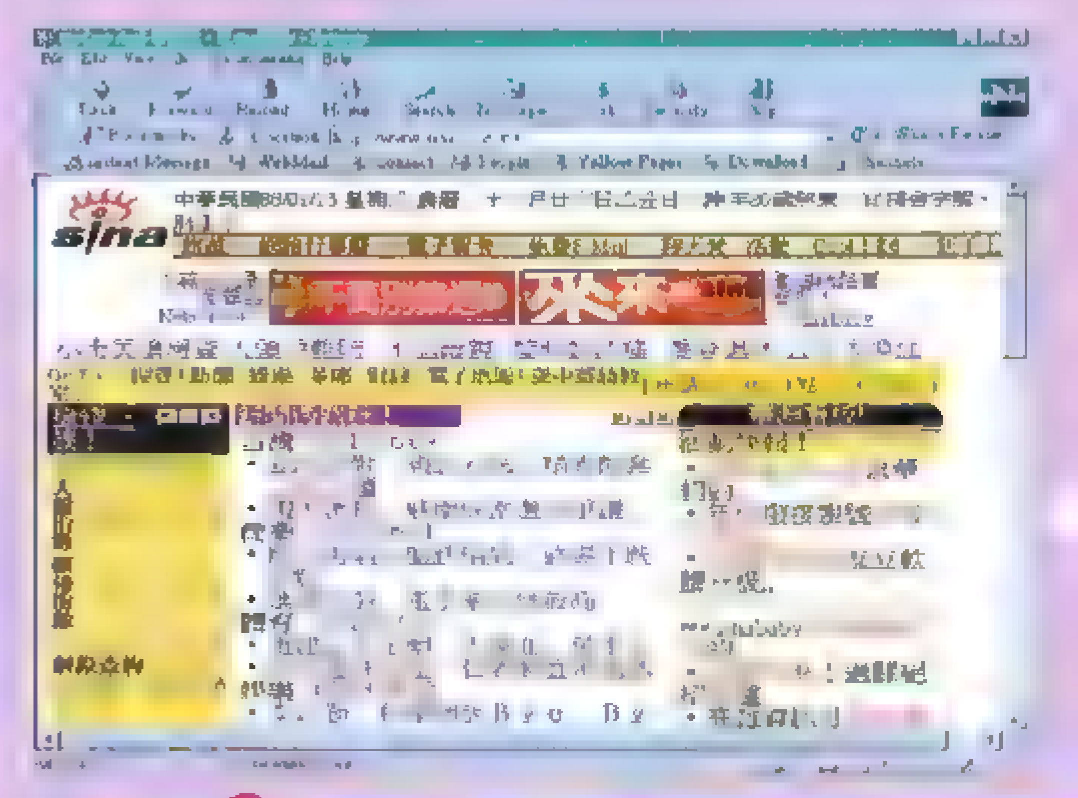
進入如圖的Yahoo個人化畫面之後，您就可以在左邊Get Your Own My Yahoo的地方按下去，便可以進入登記個人帳號的網頁了！在這個網頁中填入您想用的帳號和密碼就可以開始選擇您想看的內容囉！當然，在這裡也引用了一項很好玩的技術，就是當您忘了您的密碼時怎麼辦？沒關係，只要在password question中填入只有您自己知道答案的問題，再把答案填入secret answer的欄位中，如此一來，當您忘了密碼的時候就可以利用這個密秘問題來更改或取得您的密碼囉！所以這個問題一定要是您忘不了的私人問題哦！接著就按下Zip Code（郵遞區號）下方的This Form按鈕，這是給美國以外地區的使用者專用的註冊單，填好您的資料後就可以登入囉！登入之後會有二個選項，一個是直接



選擇您的網頁過濾條件，另一個是建立您的個人檔案，這個個人檔案會放在Yahoo的站台上讓全世界的人都可以看到的，如果您想用這個來徵友的話不妨試試！如果您進入了個人化網頁，就可以看到另一張長得和剛剛很像的網頁，不同的是剛剛的是Guest參觀用網頁，現在這張則是可以隨您調整的個人網頁，從氣象報告到新聞八卦都可自由選擇囉！只要在每個欄位的Edit按鈕按一下，就可以自由調整您想看到的訊息了！

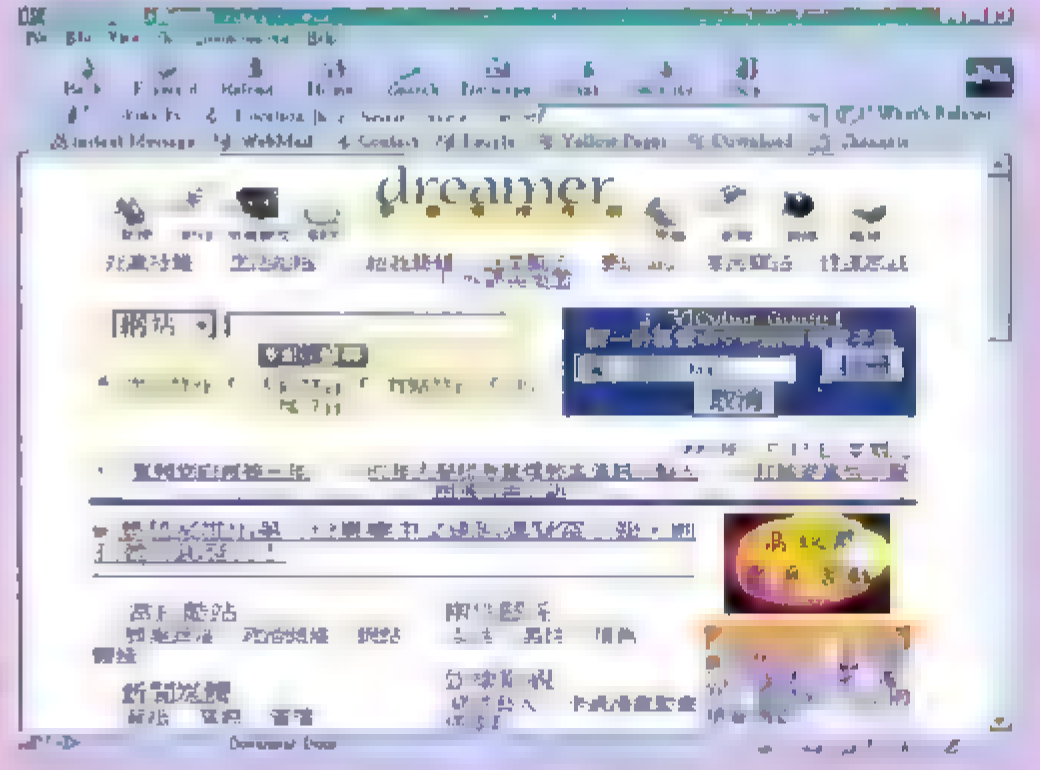


如何，很好用吧？不過除非您是美國人，否則一定會覺得光是這樣好像太過Cyber了！太誇張了！講來講去沒幾件事發生在台灣的。更慘的是，您還可能為了看這些消息把電子字典用到沒電！沒關係，其實在我們中文站台方面也是有這種個人化站台的！我們就來看看吧！

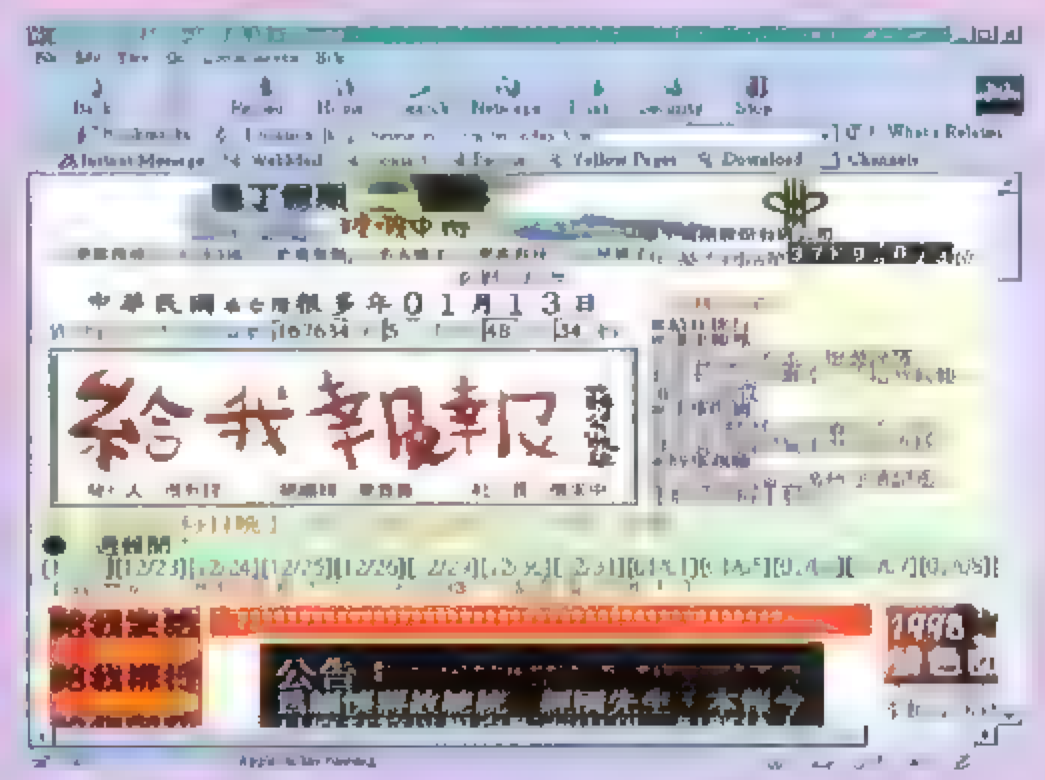


相信前一陣子大家都在報上看過有關於新浪網的廣告。Sina Net已經經營了一段時間了，我們就來看看號稱最個人化，最酷的中文站台是什麼樣子吧！輸入http://www.sina.com.tw後即可以看到這個內容也算豐富的中文網站了！它和Kimo及番薯藤長得都很像，走向也很類似，都是綜合型的入門網站，同時也都提供聊天室，個人E-mail及談話節目等等的功能！當然，在台灣股票走勢，天氣預報以及星座運氣等等的內容也跑不了的！在標題上有一個小小的字寫著[申請MySINA]就是個人化網頁的申請處囉！不過在法蘭克撰稿之時，這個部分的CGI似乎有了一點問題，一直沒有辦法登入，所以只好請各位讀者有空自己來看看囉！新浪人最近正在推一個新遊戲叫做網路養小孩，當然，筆者要登記新帳號時也無法登入，不知道是來得太早還是太晚了？看來有點烏龍的感覺，希望等各位讀者來看的時候這個問題已經解決了！

千奇百怪夢想家



還記得以前陳文茜陳大姐在生日的時候說過她要開網路公司嗎？這回她不但開成了，而且行情還向上跳很快哦！我們現在就來看看這家網路公司到底是什麼公司好了！原來就是http://www.dreamer.com.tw/這個網站呀！原來陳大姐覺得平時在媒體上八卦沒有意思，乾脆開個網站來八卦一番！夢想家網站是一個很大規模的計劃，初期計劃了十個站台，當然，並不是每一個都已經上線了，目前大約上線七台左右而已，每一個站台都是標準的"主流另類"風格，從網站的標題就可以知道了，夢想家包括了新聞，聊天室，免費電子郵件信箱，麻辣話題等等。像這次的麻辣話題就有一項是講網站抄來抄去的妙事，箇中好玩之處就讓大家來親身體會一下吧！夢想家系列的網站從首頁到www.m1.com.tw，www.m2.com.tw等等類推下去，最近筆者看到的最後一台是m10，不過中間應該是有些還沒啟用的，在標題上按下您認為有趣的話題就可以進到對映的網站，比如專門考驗明星人氣度的巨星號子，專門搞鬼搞怪的水怪，專門搞黑色政治幽默的給我報報，可以說是老少都不宜的好站（對老的可能會太刺激，對幼齒的又看不懂他們在寫什麼）。糟糕，看了一個下午，連法蘭克的評語都開始變得很另類了…，各位讀者不可不慎呀！

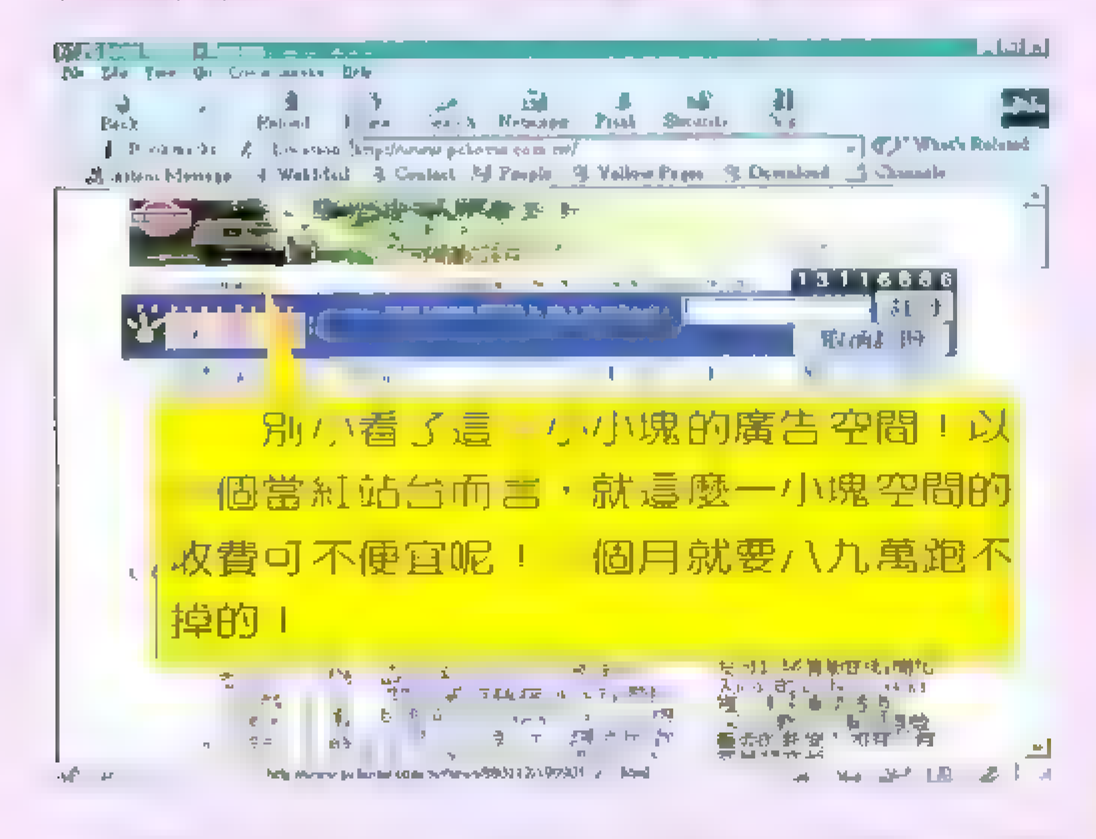


總而言之呢，如果您覺得很無聊，不知道天下有什麼新鮮事，如果您覺得現在網站上的話題都不夠搞怪不夠八卦麻辣，您不妨來這裡看看另一種截然不同風格的站台吧！不過呢，法蘭克給您的勸告是，如果您真的這麼閒的話，不如出門走走到野外踏踏青，不但心情更輕鬆，對身體健康也比較有幫助哦！

網路新聞給我看看，誰來付錢？

大家都知道，網路這玩意是得花錢的！撇開每個月貴到讓人發瘋的通訊費不談，光是一個能應付數千人上站胡搞瞎搞的站台，就得用貴得要命的電腦來做了！如果這個網站還有一些資料庫在上面，那麼花費可是相當驚人的哦！以智邦生活館來講，雖然每個人只有小小5MB的信箱容量，但是為了應付四十萬用戶，要準備的硬碟容量可是不會小於100GB的哦！當然，有許多的使用者也認為，大家都已經花了錢上線了，而且網際網路的濫觴不就是資源分享嗎？所以什麼資源最好都是免費的！最近法蘭克在一個外國的談話節目裡也遇到了類似的話題。這種話題聊久了，大家的重點就會放在「誰該付錢」上面，因為沒錢就不能提供服務是絕對的真理，所以只好看看誰該出錢囉！其實說穿了，這個行業到最後就變得像電視業一樣，免費提供您節目觀賞，可是財源就要來自於廣告商。

以目前許多的ICP而言，全部都是靠廣告在撐的。比如PC Home，智邦生活館，Yahoo，夢想家等等，您所用的免費E-mail都是靠廣告換回來的，所以您就難免會發現這些免費的Web Page空間，E-mail空間，都或多或少會看到廣告或收到廣告信，那是因為這整套資料庫是會販售給廣告商的！或許您會認為您的資料是受到個人資料保護法保護的，但是如果您夠仔細的話，應該都會發現在申請時網頁上的用戶條款，都或多或少會講明您這個E-mail位址保留給該公司使用，或者是您的個人網頁上一定會出現某些公司的小廣告標題！也由於這種經營方式，才使用得多要花大錢的服務變得如此流行！但是當對地，這也會出現壞處的！廣告信是一個問



別小看了這一小小塊的廣告空間！以一個當紅站台而言，就這麼一小塊空間的收費可不便宜呢！一個月就要八九萬跑不掉的！

題，網頁容內的劣質化可能也是遲早的問題！猜猜看商業化最早最成功的網頁都是什麼網頁呢？答對了，大多都是色情網頁相關行業！一個年齡認證的網站一年就可以收入數十萬至百萬美金以上，而廣受歡迎的站台光是廣告費就高得嚇人！現在您知道為什麼這麼多人肯投下資金，搞一些您覺得很好玩的服務了吧？說穿了不過是另一種的資源開發而已！同樣的事也出現在ISP和ICP業者之間，ICP業者通常都沒大到可以自行處理線路問題，所以線路還是得向ISP業者買。但是ISP業者也有需要登廣告，所以線路費用很可能就從廣告費中扣除了！而ISP業者的撥接使用者數目也直接影響了ICP業者與它接線的意願！就好比一本雜誌的發行量大廣告就會得好一樣！所以到最後您將會發現一本雜誌裡有一半的內容都是廣告，廣告主還不太能得罪的！以後說不定您一上ISP都可能會自動跑出＜廣告推播程式＞，請您看看現在有什麼廣告，看完再走呢！不過話說回來，只要廣告主都是正派經營的合法生意人，對消費者而言似乎也沒什麼太大的損失的！有的時候當您想要購買一些新東西的時候，這些廣告反而給您了一個選擇的機會哦！

法蘭克覺得比較要緊的是，如何讓人可以分清廣告和私人信件才是最重要的，當很多時候您想看私人信件的時候，卻得花一大堆時間處理一堆擋在前面的廣告信是相當令人生氣的一件事！您的時間和金錢都白白浪費了！不過這種事情恐怕不是一二個人在媒體上呼籲就有用的，得有相當的人氣配合才行！

在現階段，大家還是認清一下您的ISP或ICP到底靠什麼為生比較重要！如果您不害怕處理廣告信，不妨多多使用這些免費資源，如果您想有一個很安穩的E-mail信箱只有好友會寄信進來，就得花點錢去找一家會幫您擋廣告的ISP申請E-mail（通常是申請撥接送E-mail），並且不要使用您的這個私人E-mail來發出任何訊息！（所謂狡兔有三窟，聰明人當然也有二個窩啦！）如果您一旦使用了這個E-mail位址張貼訊息，就可能被有心人利用程式收集起來賣給廣告商哦！想想看您什麼服務都沒享用到，名單卻被當成商品給賣了，多麼地吃虧呀！法蘭克給各位的建議是，信箱多申請幾個，不會吃虧的！要看廣告有專用的信箱，要看私人信件也有專用的信箱，隨心所欲，等到未來大家都有了共識之後，再採用別的作法看看吧！資訊時代的特色就是變化快，咱們的手段可不能落後於人是吧？







／豆腐王

PS模擬器不負責講座

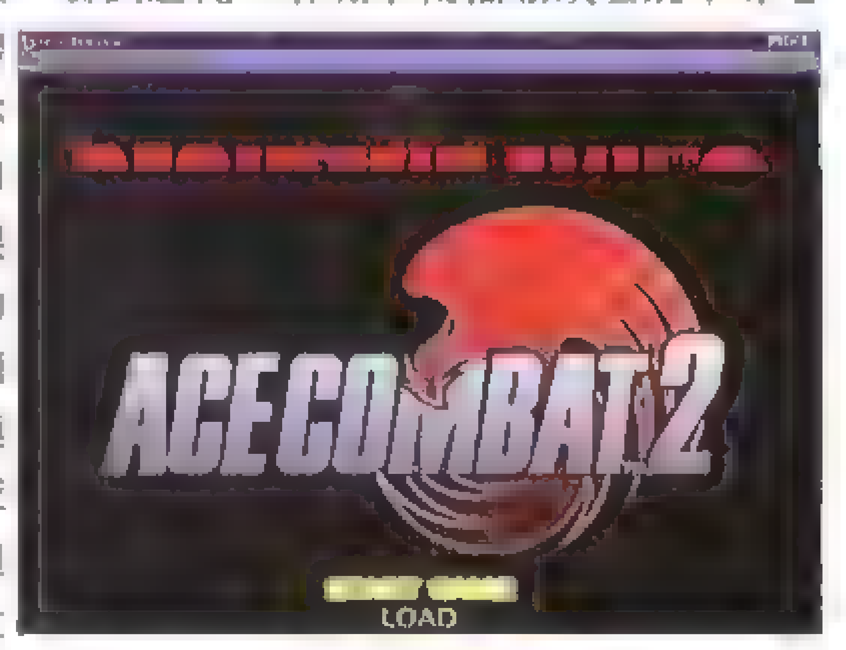
猶記得幾年前在網路上看到模擬器的心情，就像是小孩拿到糖果、女孩看到中意的衣服、男孩看到路邊清涼的辣妹後一樣興奮的感覺，其瘋狂的程度，讓網路上眾家高手口吐白沫眼泛紅光用盡最後一絲氣力直說：怎麼可能！然後變成北斗神



拳健四郎衣服暴裂但卻筋脈盡斷而亡！然而當時現身於網路世界的，光只是超級任天堂的模擬器就已讓大家目瞪口呆了！更別提豆腐我接下來要介紹給大家的夢幻機種，集各種好GAME於一身，剛出爐時台灣價格近二萬的PLAY STATION的模擬器了！還有更重要的一點，接下來要告訴您的一切，都是免費的！（買了PS的人請別在七步內就吐血身亡）

也許您不熟悉什麼是模擬器，也可能有聽過但不清楚，或是根本就沒聽過！也許您早就樂在其中，但不管您是上述的那一種人，且讓豆腐小弟我來為您介紹一下什麼是模擬器及模擬器能用來做什麼。電玩模擬器指的是用電腦模擬各種電玩機器的硬體機能，進而讓玩家能在電腦上使用模擬器來玩所模擬主機的遊戲，也許到這裡您就會想問：電腦可沒有卡匣的插槽哦！又如何去玩那些卡式的遊戲呢？關於上述這點您倒是不用擔心，因為在網路資訊如此爆發的時代，早就有人將那些卡匣變成您熟悉的檔案供您下載測試了！而且讓您更無法相信的是連從前我們愛玩的大台電玩也有所謂的模擬器，由於今天是介紹PS模擬器，豆腐我也就不多說了！

嘿嘿～看到這裡，躲在學校抽屜或上班不專心偷看軟體世界的你是不是口水直流眼淚直噴的想要衝回家試試模擬器的威力呢？但別想的太



美，模擬器也有些缺點及限制！下面豆腐我將繼續介紹，請各位看倌眼睛睜大些，有高血壓心臟疾病的人請先吃藥以避免不必要的意外（這當然是開玩笑的啦！）

「壞話說前頭，好話慢慢聽」這是我個人的習慣，身為讀者的您為了見識模擬器的威力我看也只有忍著點，受我這豆腐天魔的無情摧殘！但是我想在看了下面這些在現在來說並不算很高級的硬體配備後，我想您就能慢慢的深呼一口氣想著「空氣多麼清新～啊（深呼吸）～世界多麼美麗～啊（再次深呼吸）～我的電腦好可愛呀！」此為資訊化電腦人生的最高境界！廢話不多說！以下是PS模擬器的基本配備：（資料來源為PS模擬器作者網頁）

X86 CPU with FPU（例如PENTIUM系列CPU）
Win32的作業系統（例如Windows 95/98或 Windows NT）
16MB RAM
SVGA卡
CD-ROM
PLAY STATION的BIOS
PLAY STATION的CD遊戲光碟（台片亦可）

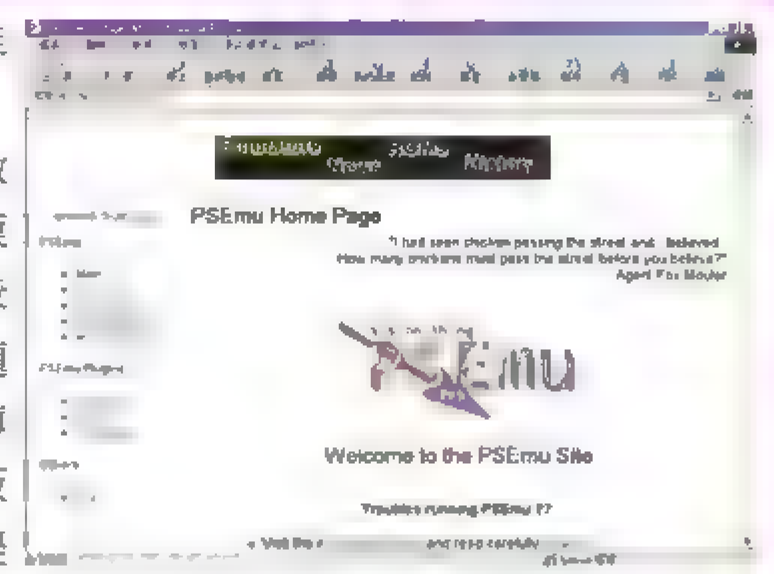
＊建議配備

AMD K6-2或PentiumII CPU （PLAY STATION模擬器已對K6-2 3D NOW及MMX技術做了最佳化）
64MB RAM
3D加速卡（如巫毒一或巫毒二有較佳的處理效能）
16位元的音效卡（PLAY STATION模擬器現在有音效可輸出，但還沒音樂）
SCSI介面的CD-ROM

其實建議配備的需求豆腐我個人覺得並不算高，您可以想想一台電腦本身處理我們的窗倒（WINDOWS）九五或九八時就已經使用很多的資源了，現在還要再模擬一個機能如此強大的多媒體平台遊樂主機，要想要有如PS般的流暢度，這樣的配備需求真的不算高。（照豆腐我來看甚至得更高才能有更好的流暢度）如果真要豆腐我建議，那我想您最好有PentiumII400再加上巫毒2（12MB）以及64MB以上的RAM來那才過癮，玩鐵拳3時甚至比PS的感覺還要正，又快又好！如果能加上一隻不錯的搖桿，嘿嘿…那等PS模擬器再進步點，您就可以準備把家裡的Play Station主機拿去丟或是送到故宮等著當古董了！而且現在一般家用電腦，等級應該也差不到那去，所以在硬體配備上我想就不用再多加討論了，現在豆腐我直接先告訴您如何取得PS模擬器，以免您在看本篇報導時電腦閒在那閒著，不要說我亂掰，這是很多人的習慣吧，至少豆腐我就是這種人之一，以下就是PS模擬器作者的網頁和相關的連結：

● [illegible]
http://www.psemu.com/
●PS模擬器正式發表版下載首頁
http://www.psemu.com/psemu download.html
●PS擬器測試版下載首頁
http://www.psemu.com/downloads/beta/

作者的首頁主要是在介紹近期以來PS模擬器是否有出更新的版本或是PLUGIN（註1）的更新。正式發表版本的下傳首頁主要是讓玩家在此下傳PS模擬器正式推出的版本，算是大多數人使用PS模擬器時，較不會有問題的版本下傳區。測試版下傳首頁提供了最新的PS模擬器測試版本和PLUGIN，但並不保證所有人都能夠順利使用，而且在使用上可能會遭遇較多的問題，但是測試版本常有PLUGIN的更新，更新到了一定的成熟度後，這些新增的PLUGIN也會成為下個正式版本中的一員，所以大部份的人在這裡都會選擇下傳測試版本以求達到最好的模擬度，當然！測試版本至今能玩的PS片子始終比正式版本來的多，不論是在色盤或是速度上，玩起來的感覺也比較好，所以測試版本也一直是PS模擬器玩家的最愛。



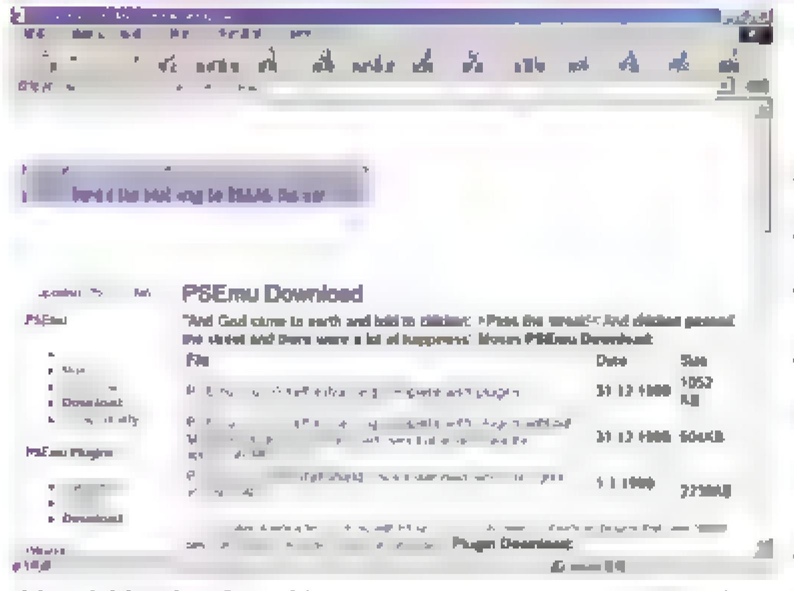
[illegible]

知道了在那裡可以取得PS模擬器，但您認為這樣子就夠了嗎？當然不夠！不然今天豆腐我就不會在這裡寫這長篇大論來騙稿費了，這次的報導不但要您知道如何取得PS模擬器，更要教您如何去使用這「很不聽話」的玩意－君不知多少英雄好漢在辛苦下傳後卻始終無法使用，甚至連個畫面都看不到！只能望著電腦和別人的PS在電視前流著口水，卻一點辦法也沒有，最後只好把PS模擬器打入冷宮，從此對PS模擬器各種傳聞充耳不聞，以防腦袋青筋爆裂或是溢血。（以上純屬豆腐虛構，如有雷同必不追究，特此聲明）藉由以上豆腐的簡短說明，君可明白這篇報導的重要性，真可謂是挽救云云眾生於PS的水火之中，更提升了您家中電腦的可利用價值，像佛家所云：救人一命勝造七級浮屠，那豆腐我此舉沒有七級，至少也該有個三級或四級了吧！

好吧！為了造福人群和自己的荷包，我得再加緊為您報導，請您眼睛再睜大一些看下去！接下去一字一句可都是重點，但您放心這裡的重點是聯考不會考的那種，您不用死背，買了這本軟體世界就什麼都解決了！

首先在這裡豆腐我當然建議您使用最新的模擬





器測試版本，因爲它較適用大多數的PS遊戲光碟，也有較好的效果，您可以先到PS模擬器正式發表版本的下傳首頁下傳PSEmu PRO 1010版本，因爲這個版本的一些東東還用的到。然後再來到PS模擬器測試版下傳首頁下載最新測試版本，在豆腐我截稿前的最新版本是PSEmu PRO 1019這是98年12月2日釋出的版本，也是目前能玩最多GAME的版本！

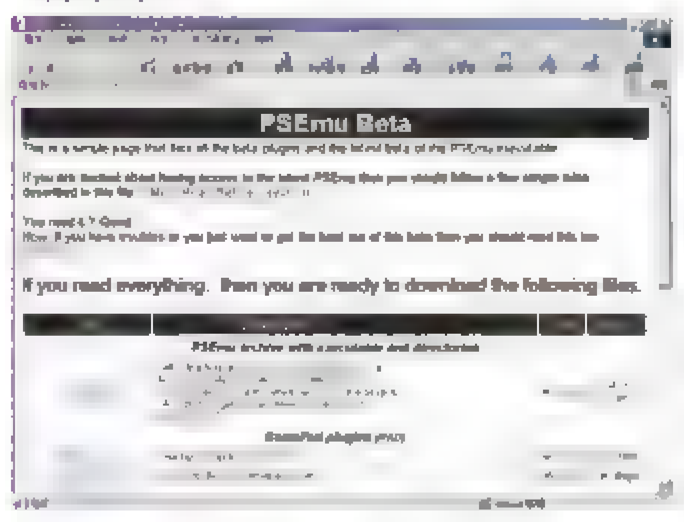
不過還是請您注意，並不是所有原本可以在1010版中玩的遊戲到了1019版都可以使用，畢竟1019版是測試的版本，所以建議您最好保留1010版本，如果1019版本使用的非常不順利時，迫不得已您可以使用1010版本來碰碰運氣，也許就能玩了。

如果您有使用巫毒卡請再爲您的巫毒卡下傳專用的PLUGIN：

●巫毒一請至此下傳RkVG.EXE
http://www.3dfx.com/software/RkVG.exe

●巫毒二請至此下傳RkVG2.EXE
http://www.3dfx.com/software/RkV2.exe

然後再看看下面我爲各位準備的檔案和PLUGIN清單，都是針對最新的PSEmu Pro 1019版本所推出的最新PLUGIN，您可針對您的需要來選擇下載，這些檔案或PLUGIN，大多數都在 http://www.psemu.com/downloads/beta/這網頁上可找到。



（強烈建議全部都下傳，因爲檔案不大，當在試用某一PLUGIN時若不幸無法使用，必須使用別的PLUGIN時，才不必在網路上跑上跑下的浪費錢）

正常來說至少要下載下列編號中的：01、02、03、04、05、07、08、10、11、13、17、18即可，若有巫毒卡，再視爲巫毒1或巫毒2來傳編號20、21的檔案。

模擬器

1. PSEmuPro1010.EXE
（PSEMU PRO 1010 正式發表版本）
http://www.psemu.com/downloads/PSEmuPro1010.exe

2. PSEmuPro1019-981202.EXE
（PSEMU PRO 1019 BETA測試版本）
http://www.psemu.com/downloads/beta/PSEmuPro1019-981202.exe

Graphic Processing Unit 【GPU】圖形處理單元 PLUGIN

3. GPUKAZSOFT13BETA2.ZIP
（以軟體模擬的PLUGIN）
http://home.earthlink.net/~dpasca/leech/gpuKazSoft13beta.zip

4. GPULEWGLIDE115BETA11.ZIP
（以硬體VOODOO卡模擬的PLUGIN）
http://www.arisen.demon.co.uk/PSEmu/gpuLewGlide115Beta11.zip

5. GPUNIKD3D125.ZIP
（以硬體3D加速卡模擬的PLUGIN）
http://www.psemu.com/downloads/gpuNikD3D125.zip

CD-ROM光碟機驅動的PLUGIN

6. TSGMSCD002.ZIP
（PLAY STATION光碟機 PLUGIN－這個PLUGIN不管SCSI或是IDE的光碟機都可以使用，使用MSCDEX驅動）
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/tsgMSCD02.zip

7. CDRDA0104.ZIP
使用DAO或是CDR-WIN燒錄程式所做出的PLAY STATION IMAGE檔用此PLUGIN可以玩）
http://www.psemu.com/downloads/cdrDA0104.zip

Sound Processing Unit 【SPU】音效處理單元PLUGIN

8. SPUKAZDSOUND05.ZIP
（DSOUND－聲音的PLUGIN，比起SEAL的PLUGIN用的系統資源較少）
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/spuKazDSound05.zip

9. SPUNULL07.ZIP
（NULL－模擬成沒聲音，就是不驅動音效的PLUGIN啦！）
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/spuNull07.zip

10 SPUSEAL07.ZIP
(SEAL－使用此PLUGIN在有的GAME中表現比DSOUND好，但速度較慢解壓後有AUDIOW32.DLL需放在PS EMU目錄下)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/spuSeal07.zip

BIOS【Basic Input Output System】PS的基本輸入輸出系統

11 SCPH1000.ZIP
(PLAY STATION的BIOS－PSEMU PRO 1019版會檢查此BIOS，所以為必備的檔案)
http://members.xoom.com/koeigame/scph1000.zip

12 BIOS41A.ZIP
(PLAY STATION的BIOS－這是比較新的PLAY STATION BIOS，也是作者所建議使用的版本)
http://members.xoom.com/koeigame/bios41A.zip

PAD-1 & PAD-2模擬搖桿的PLUGIN

13 PADDIJOYB.ZIP
(模擬搖桿的PLUGIN)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/paddijoyb.zip

14 TSGKUP09.ZIP
(模擬搖桿的PLUGIN，支援Keyboard、4 Button PAD、6 Button PAD、Side Winder PAD)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/tsgKnP09.zip

15 PADDUDDIKEYS11.ZIP
(模擬搖桿到鍵盤的PLUGIN)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/padDudDIKeys11.zip

16 PADDUDIMOUSE110.ZIP
(模擬光線槍到MOUSE的PLUGIN)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/padDudDIMouse110.zip

17 PADKAZDINPUT05.ZIP
(將搖桿模擬到任何PC或是飛行搖桿的PLUGIN)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/padKazDInput05.zip

18 PADNULL10.ZIP
(模擬成沒對應的PLUGIN，就是沒有搖桿啦！)
http://www.psemu.com/downloads/beta/plugins/padNull10.zip

必備的檔案

19 MFC601DLLS.ZIP
(解開後放置於C:\WINDOWS\SYSTEM\或是PS EMU目錄下)
http://www.psemu.com/downloads/beta/mfc601dlls.zip

20 RKVG.EXE
(VOODOO 1專用，有巫毒1才需要)
http://www.3dfx.com/software/RkVG.exe

21 RKV2.EXE
(VOODOO 2專用，有巫毒2才需要)
http://www.3dfx.com/software/RkV2.exe

22 ASPI32.EXE
(使用SCSI的光碟機需要先安裝此檔，除非使用的MSCDEX驅動就不用，如TSGMSCD002的 PLUGIN就不需此檔)
http://www.psemu.com/downloads/aspi32.exe

將檔案都下傳完後，我們要進入最緊張的時刻了！就是安裝PS模擬器－這個不知令多少人聞風喪膽的棘手玩意，這也是本篇最值回票價的地方之一，豆腐我今天能在這和大家認識，又能明目張膽的騙取稿費全都靠他了！我們快接著看下去：

首先將編號01的PS模擬器1010版本給安裝起來，再將編號02的PS模擬器1019版本給解壓縮放到同一目錄下去，這樣可以省下接下來COPY PLUGIN的動作！在這豆腐我要再做個說明，如果您將1019版本放在別的目錄也可以，因爲我們只是要利用到1010版本PLUGIN目錄下所有的PLUGIN而已。您可以將1010版本的PLUGIN全數COPY到1019版本中的\PLUGIN\目錄下即可。不過在這裡豆腐我要再補充說明一點將兩個不同版本分開來放的好處，之前介紹過了，PSEmu PRO 1010爲正式發表的版本，雖然和1019的版本相較起來，也許有些地方不如1019版本，例如處理的速度較慢或是有些遊戲不能玩，但是PSEmu PRO1019到底只是個測試版本，要是什麼都比1010正式發表的版本好的話，那1019版本就不用說是測試版了，直接發表爲正式版本就好了嘛，下面我可以舉幾個例子給大家看看，就是豆腐我以前使用PSEmu PRO 1010正式發表版本時和現在使用1019測試版本間的差異所在。

首先，這兩個版本的是無法通用的，如果您將1019版本的PLUGIN 拷貝到1010版本中想要使用，PS模擬器1010版本就會告訴您，您使用的是錯誤版本的PLUGIN而無法開啓PS模擬器，但請您別因此而灰心，在PS Emu的作者首頁中有所謂的BETA PAGE和DOWNLOAD PAGE，BETA PAGE是讓您下載最新的測試版本及搭配測試版本的PLUGIN，而DOWNLOAD

軟硬共和國

PAGE就是您可以下載正式發表版本及其PLUGIN的地方了，您可以在後面豆腐我整理的資訊中得知BETA PAGE和DOWNLOAD PAGE的所在。還有些不一樣的地方就是，在之前使用PSEmu PRO 1010正式版本的經驗中，豆腐我可以玩女神異聞錄和復活邪神3，但當豆腐我興高采烈的期待PS模擬器1019版本有更好的表現時，卻得到了失望的答案，因爲根本連畫面都看不到了！所以建議您可以將兩個不同的版本分開來放在不同的目錄下，這樣當您遇到測試版本無法使用的遊戲時，就可以將希望寄託在正式發表的版本上了。但請記得，兩個版本的PLUGIN是不一樣的，若要使用正式版本，豆腐我也是建議您將正式版本的PLUGIN都下傳回來慢慢試！現在我們繼續說明安裝模擬器的步驟：

接下來再將編號3～18的PLUGIN全數解壓到PS模擬器目錄下的\PLUGIN\目錄下，如果您是照豆腐我之前所建議的檔案下載也是可以，因爲那些檔案已適用大多數人的硬體需求，如果您有特別需要再將所有檔案下傳回來測試。下面需要特別要注意的是編號10的SPUSEAL07.ZIP，因爲裡頭包含了一個名爲Audiow32.dll的檔案，此檔要放在PS模擬器的目錄下，而不是放置於\PLUGIN\目錄中，還有編號06的TSGMSCD002.ZIP，因爲裡頭也有兩個檔案－SUBTSGMSCD16.DLL和SUBTSGMSD32.DLL需要放置於PS模擬器的目錄下。再來我們看到編號19的檔案MFC601DLLS.ZIP，這是PS模擬器的必要檔案，沒有就不能RUN了，解開來後放在PS模擬器的目錄下或是C:\Windows\System\目錄下都可以，剩下的就是您該考量您是否有巫毒卡了，如果您有巫毒一就解開編號20的檔案再到「開始」/「設定」/「控制台」/「加入新硬體」/「音效、視訊及遊戲控制卡」/再選擇「瀏覽」，之後選到您編號20解開後的目錄，看到唯一能選擇的檔案按下去選確定就可以了。如果您是巫毒二也請照這步驟做安裝即可。如果您有巫毒卡卻沒安裝編號20或21的檔案，那在待會設定PS模擬器時您就無法設定使用巫毒的GPU，模擬出來的畫面和速度可就要大打折扣了！所以勸君耐心完成以上的步驟，就不枉您花費了幾千塊去買那昂貴的巫毒卡了。

在經過這麼「複雜」的安裝步驟後，您一定想快點來試試這模擬器的威力到底如何，那請您快用檔案總管切到您安裝PS模擬器的目錄下去執行PSEMU.EXE吧！豆腐我建議您把PSEMU.EXE這個檔案做個捷徑放到桌面上，因爲待會可能還會常用到！做捷徑的方法是對 PSEMU.EXE這檔案按下滑鼠右鍵，再選擇其中的建立捷徑即可，將做好的捷徑剪下再將滑鼠移至桌面上按下貼上就完成了製作捷徑，很簡單吧！相信大多數人都會！



©1998 Vision Thing. All rights reserved.
written by: Duddie - Kazzuya - Tratax

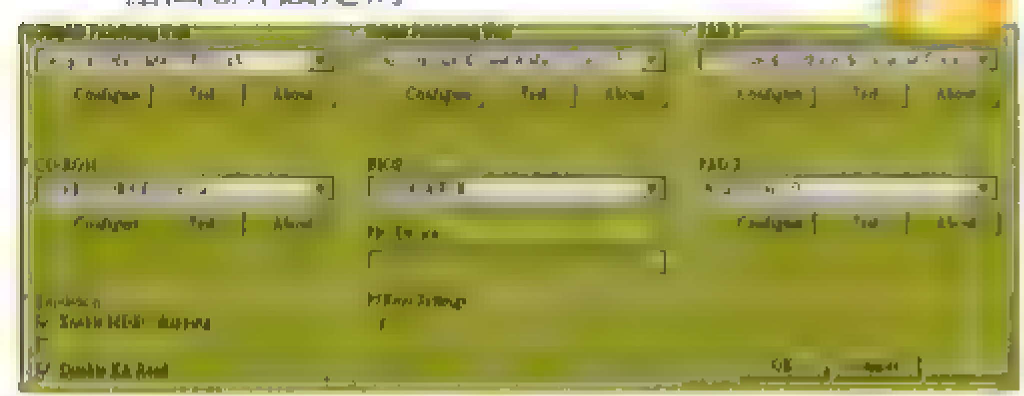
如果一切順利您會看到圖1的樣子，有點興奮了吧！這就是PS模擬器的執行畫面，如果第一次執行時跳出些什麼五四三的先不要理，我們直接進入主題，圖2爲PS模擬器的選項畫面，點選configure看到圖3爲PS模擬器的設定畫面，現在我們要設定剛裝好的PLUGIN，正常來說，若有安裝好豆腐我建議的檔案，那您只要照圖3的設定就可以了。請您在Graphic Processing Unit中選擇Lewpy's 3Dfx Glide3 GPU 1.15，如果您沒有巫毒請選擇Kazzuya Software Rendering Drive 1.3這兩款在大多數的遊戲中有較佳且正常的表現，有時前者不能玩或畫面怪怪的，您可試用後者，反之亦然。當然，除了這兩個GPU外，您仍能選擇別的GPU，因爲不是每個遊戲都能使用這兩個PLUGIN來RUN，但用久了您就會熟悉方法。CD-ROM 中選擇TSG MSCDEX Driver 1.2，沒有特別的原因，因爲這個PLUGIN適用於SCSI及普通的IDE光碟機，而且又不需要再使用別的程式來輔助。Sound Processing Unit中選擇Kazzuya DirectSound Audio Driver 0.5，這個SPU使用的系統資源較少，速度自然較佳，而且不需在Configure中再設定，您依然可以選擇別的Plugin，如Kazzuya DirectSound Audio Driver 0.5，雖然它使用較多的系統資源，但有時在聲音的表現會比較好。BIOS中選擇BIOS41A.BIN 這是作者所建議使用的BIOS！PAD 1中選擇TSG DirectInputKeys & Gamepad Driver可以方便的定義鍵盤，使用上若配合一支可以定義鍵盤的搖桿，如銀梭，那就太完美了！若是要玩光線槍的遊戲，就必須用到Duddie's DirectInput Mouse Driver 1.0，這個PLUGIN 會將光線槍模擬到滑鼠上，而且也是不用設定就可使用。PAD 2中如果不打算用雙打就選Null Driver 1.0，若是要用雙打再選TSG

DirectInputkeys & Gamepad Driver。

而下面的Emulation中打勾的Enable MDEC skipping不建議取消，因爲這較適合大多數的遊戲，但若是碰到不能執行的遊戲，可以試著取消看看，也許就可以使用了。而再下面的Disable XA Read打勾可以增加一些模擬器的速度，但是有一些遊戲會有不相容的情況，所以當您有想玩的遊戲不能玩時，可以試著把打勾取消，取消後中間的Disable XA Decode就可以選擇是否要勾選或是取消了，建議您保持勾選的狀態。

在您選擇完成後，可以試著對各項PLUGIN中的Configure做設定及測試，如Graphic Processing Unit中我們選了Lewph's 3Dfx Glide3 GPU 1.15的Plugin後，再對其下的Configure用滑鼠點下即可做細部的設定，由於每個PLUGIN的設定各有不同，礙於篇幅所以豆腐我也不一一介紹了，在此僅介紹圖3所使用到的PLUGIN。

在圖3所設定的：



GPU我們選了Lewph's 3Dfx Glide GPU 1.15，而其Configure中只能定義使用何種解析度，豆腐我不建議選擇別的，保持原本的640x480就好了，因爲選了別的畫面會變小速度也不見的會變快。

CD-ROM我們選了TSG MSCDEX Driver 1.2在Configure中只要設定您使用那一台光碟機來模擬PS光碟機即可，中間的打勾不要動，下面是選擇用多少的快取空間，4Mb應該是很夠了。

SPU我們就不用設定了，因爲Seal Audio Driver 0.7在前面說過了，是不需要設定就可以使用的，非常的方便。（由於目前的PS模擬器尚未支援音樂，只支援音效，所以您也千萬別拿模擬器去玩對戰熱舞（註2）啊！不然我真是被您的聰明才智給打敗了！）

BIOS不用懷疑就選BIOS41A.BIN，這是作者建議的，不能用去國外堵他吧（開玩笑的，千萬別當真耶！）。

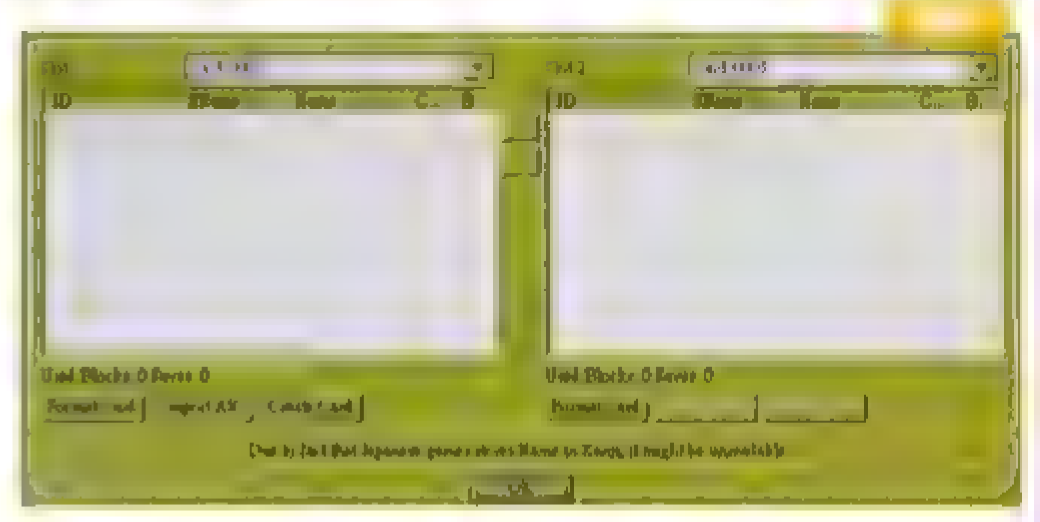
PAD 1我們用的是TSG DirectInputKeys & Gamepad Driver，Configure中有PSX PAD 1和PSX PAD 2的設定（見圖5），可以讓您自由的定義鍵盤。方法是對應您要設的PS按鍵，如圖5的L1-Kb[R]那一格，用滑鼠點一下再按下要對應的鍵盤按鍵即可，若按下Auto Negotiation則會自動跳到每個按鍵上，您只需對跳到的按鍵一一做鍵盤



的設定即可！而PSX PAD 2的設定方法也一樣，但請注意PSX PAD 1和PSX PAD 2中不可設定到相同的按鍵，否則PS模擬器會提醒您有相同設定而無法結束和儲存設定！若想回復原始設定，再按一下圖5右下方Initializing for下的 KEYBOARD 或是您所使用的任一裝置即可，設定完成按下OK離開。

豆腐我非常推薦的一個遊戲）

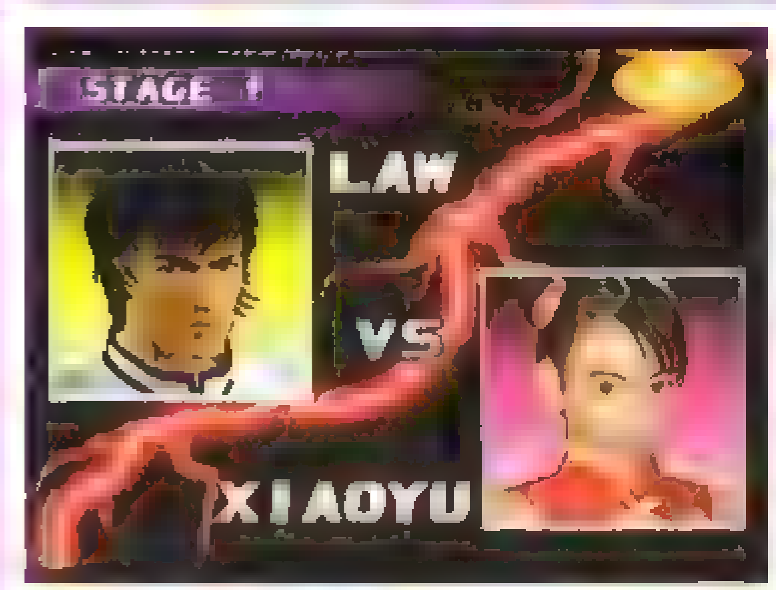
至此，您已完成PS模擬器最難的一部份了，離成功已不遠矣！只差臨門一腳您就可以順利的玩PS模擬器了，接下來還有什麼需要設定的呢？別急，當然還有！不過至此也快設定完了，一切的辛苦就快要有代價了。



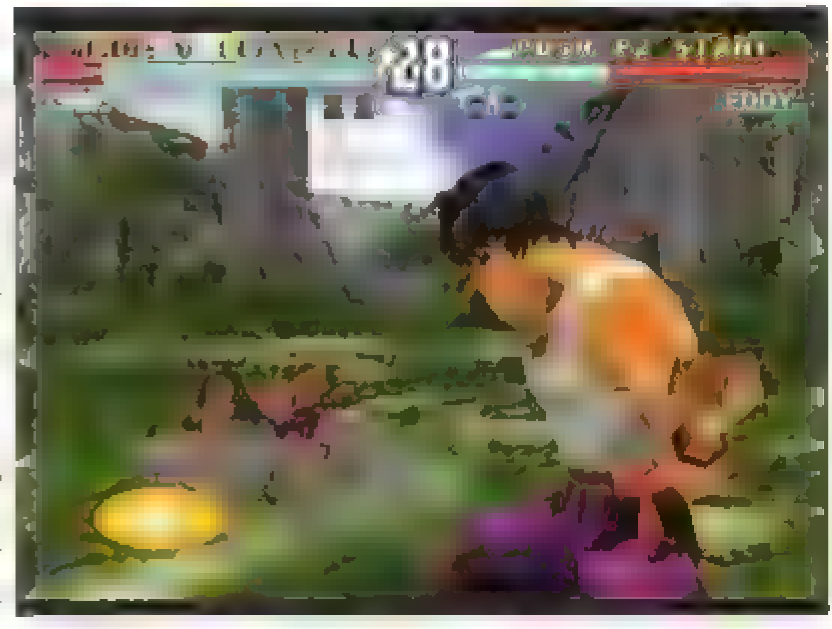
接下來再回頭看圖2，這次我們要選MemCrd Mgr（記憶卡管理員），看到圖4左邊和右邊都有Format Card。沒錯！就像PS一樣，模擬器也要將記憶卡先格式化才能儲存東西，上面的資訊表示您存下了多少格數及多少個Game。對左邊和右邊的Format Card都按下去後再按下OK離開。如果您不打算要使用目前的所有儲存內容，您可以大方的按下Create Card清除掉所有的記錄，再按下Format Card建立一個新的記憶卡。離開後PS模擬器會提示您將PS模擬器關掉重開，您只要照做便是。

好了，終於設定完成了！也許您會想問，那圖2中不是還有一堆選項，怎都用不到就設定完了？對，沒錯！就是設定完了，別的是一些有的沒的您用不到的。尤其是圖2右邊那排，若您不是有點程式設計基礎，我想那對您是一點用也沒有的吧，所以就姑且不管了，往後您只需注意是否有新的Plugin出現，而到圖2的Configure中設定，或是玩完PS模擬器後選擇Quit來結束，再者按下Cheats使用金手指的功能，或是心情不好將到MemCrd Mgr中將所有存檔都Del掉，就是這樣而已。

軟硬共和國



即然如此，那現在設定好了，我們應該要試試看了吧！請先將您所有的外掛程式都關閉吧（如掃毒或CPU降溫程式等），這樣執行時出錯的機率會小很多，很多人就是因為開太多程式而無法使用模擬器，這是因為外掛程式會佔用過多的Windows資源，現在將PS模擬器重開，放入PS的片子到您的光碟機中，按下圖2的RUN CD，稍等一會就會有遊戲跑出來啦！



現在豆腐我放入的正是家喻戶曉的鐵拳3，看看圖6吧！怎樣，有沒有驚豔的感覺，沒錯，這就是鐵拳3，不但可以玩而且當您用擁有較高配備的電腦來玩時，比用Play Station來玩還正點！圖7就是豆腐我用PS模擬器在玩鐵拳3時將電腦痛毆的景象，很過癮吧！畫面是不是很漂亮呢？不要懷疑你的眼睛，這就是PS模擬器所抓下來的圖。但我知道您還意尤未盡，再看看圖8吧，咦！那是什麼？您又在懷疑自己的眼睛了嗎？這是RIDGE RACER TYPE 4，就是PS玩家都耳熟能詳的R4賽車！豆腐我聽說有R4賽車有320台車子可用，這真是嚇死人的數目，但我想最令您驚訝的應該不是這些，而是PS模擬器的威力對吧！



至此為止，您是否對PS模擬器越來越有信心了呢？快帶著軟體世界雜誌回家試試你自己的PS模擬器吧！拉哩拉雜的一堆，不是你站在書局就可以看的完記的下的！何況紅包多多，也不差那幾塊錢買本好書回家看吧！為了要回饋您，豆腐我就快「草草」結束這篇稿子吧！下面豆腐我將再補充一些關鍵性的小細節：

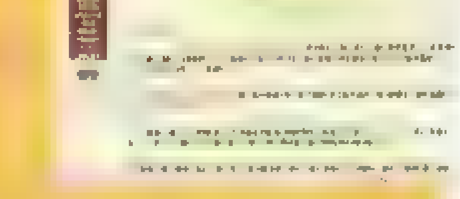
PS模擬器[illegible]

1P	上	下	左	右	角	方	X	O	L1	L2	R1	R2	開始	選擇
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2P	上	下	左	右	角	方	X	O	L1	L2	R1	R2	開始	選擇
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

模擬器中使用的特別鍵

F5＝說明視窗
F6＝全螢幕或視窗形態的切換
F7＝顯示或隱藏狀態欄
F8＝捉圖
F9＝切換全螢幕模式
（1X1MODE／STRETCH MODE／INTERLINE MODE／FILTERED MODE）
CTRL＝看VIDEO RAM狀態
SHIFT＝不使用此外掛

本篇文章要結束了嗎？還沒啊，別這麼急著想和豆腐我說再見，這時闔上軟體世界雜誌是您的損失！相信我，因為給了您釣竿，豆腐我還要教您釣魚！也許當本篇報導呈現在您面前時，模擬器或是PLUGIN已有更新更好的版本出現，但您不用擔心，看完這篇文章，一切您都可以自己DIY了！下面是一些與PS模擬器有關，而且很有幫助的站台和PLUGIN的取得處，另外，還有一個驚人的秘密要告訴您，快看下去吧！



介紹PS模擬器的網頁

▼PSEMU PRO作者首頁（英文首頁）

▼台北市豆腐的PS懶人抱抱（豆腐我的站當然首當其衝先上來啦）

▼光榮世紀的PSEMU PRO簡介

▼超頻者天堂的PS模擬器資源彙整

▼追憶逝水年華的PSEMU PRO問答集

PS模擬器遊戲相容性的調查報告

（可以在此查看兼容性）

▼PSEMU作者首頁的調查報告（英文首頁）

▼超頻者天堂的PS 模擬器相容性調查表

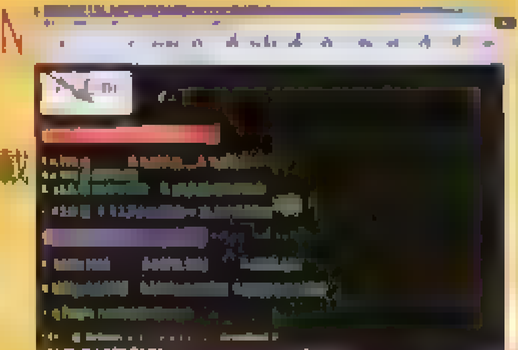
▼光榮世紀的調查報告

PS模擬器的討論板

▼PSEMU作者首頁的討論板（英文首頁）

▼超頻者天堂的PS模擬器專區

最新模擬器及PLUGIN下載處



▼PSEMU作者的正式版本下載處：（英文首頁）

▼PSEMU作者的測試版本下載處：（這裡常會有最新的PLUGIN提供下載有空您得常逛逛，英文首頁）

▼最新的Lewpy's Glide3 PSEmu Pro Plugin下載處：（GPU，英文首頁）

▼最新的Kazzuya Software Rendering Driver下載處：（GPU，英文首頁）

▼光榮世紀PS檔案下載區：（BIOS及較舊版本下載處）

有了以上這些資訊，您就不用怕找不到更新的PS模擬器訊息了！只要常去上面幾個站台看看，加上豆腐我細心調教，應該沒有什麼可以難倒你了吧！不過，現在還不到說再見的時候，因爲別忘了豆腐我還有個秘密要告訴您！就是BLEEM！這個字發音很像BELIEVE（相信），但BLEEM的強度卻令人難以置信！什麼是BLEEM？BLEEM就是一款新的PS模擬器，是一款到豆腐截稿爲止尚未發表的神秘模擬器！爲什麼豆腐我要特別提到BLEEM呢？這您就有所不知了，就目前所得到的訊息看來，BLEEM很可能是一個比PSEMU PRO更加完美的PS模擬器唷！它使用了較少的硬體資源，讓一般的配備也可以有PS級的享受是BLEEM的目標！而就目前看來，雖然BLEEM尚在測試的階段，但似乎就已引起大家的注意，因爲目前能看到的圖很多，也就表示說BLEEM的遊戲相容性非常好，色盤也很正確，有如同一台真正PS一般。原本BLEEM在之前就應推出了，但不知何故，也許是作者自己對功能不甚滿意，遲遲不推出DEMO版本讓玩家測試，只提供一些BETA版本給特定人士測試，而現有的抓圖就是那些測試BLEEM的人放上去的，看了其效果後實在嚇了一跳！有點不敢相信真的有這麼好的模擬器，但是就不太可靠的消息指出，BLEEM就快要推出給大家下載了，不過在這有些事豆腐我要先說明：

就是不同於PSEMU PRO，BLEEM不是免費的PS模擬器，而是一個商業版本的模擬器，但聽說收費很便宜就是了，到目前爲止事情都還是一個謎，只好等待未來讓您自己去解開了！也許當您看到這篇報導時BLEEM已經推出正式版本了，您可以到下面的站台去看看，也許會有便宜可以撿哦！

▼BLEEM首頁（英文首頁）

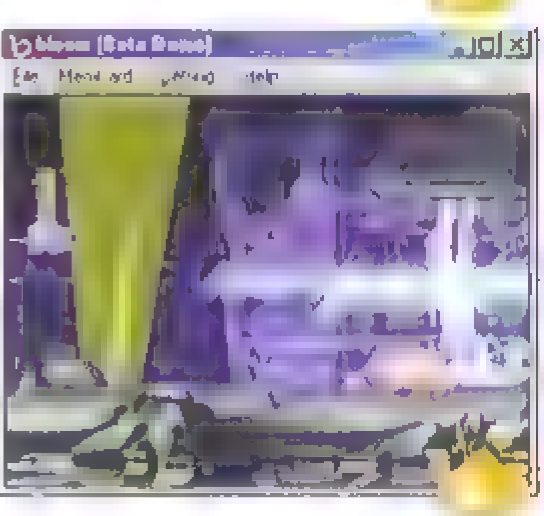
▼BLEEM的測試抓圖及報告（英文首頁）

▼BLEEM的消息頁（BLEEM有新消息時下面的站台也會更新，英文首頁）

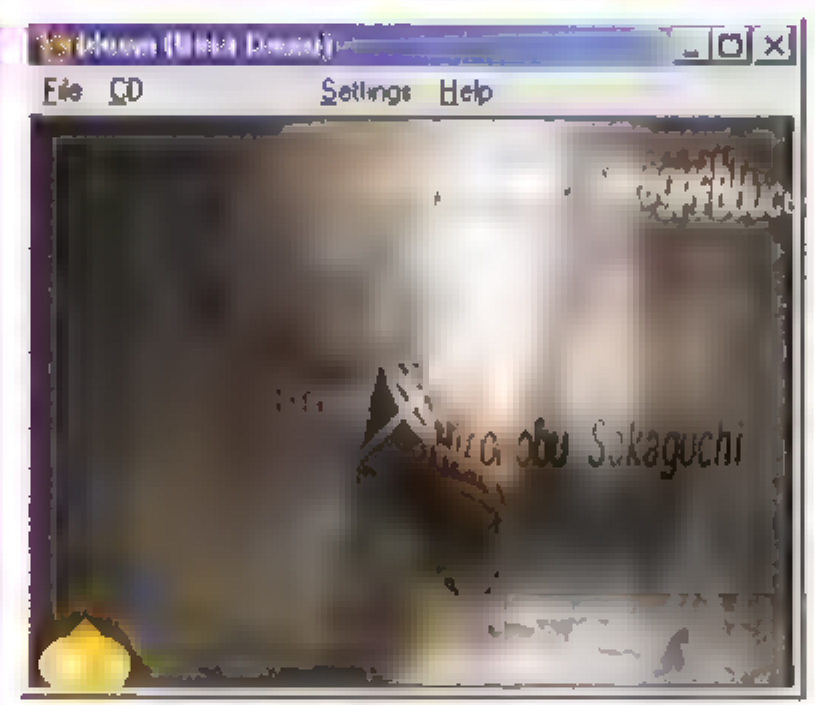


下面是一些BLEEM的抓圖：圖9，圖10，圖11，圖12

天下無不散之筵席，PS模擬器介紹到這裡，相信您也有一定的功力了吧！這篇報導不敢說寫的好，但相信是您踏上PS模擬器之路的最佳伙伴，我想整篇文章中最有價值的部份其實是豆腐我爲您費心整理的資料吧！其實給您魚吃，不如教您釣魚！經過一再的測試後相信您的功力一定會比豆腐我更強！豆腐我已經沒有時間再玩再研究了，因爲您在看這篇報導時我已投筆從戎爲國爭光入伍去了，而對於PS模擬器的相關資訊，在本篇報導若有不足的地方，相信在豆腐我整理





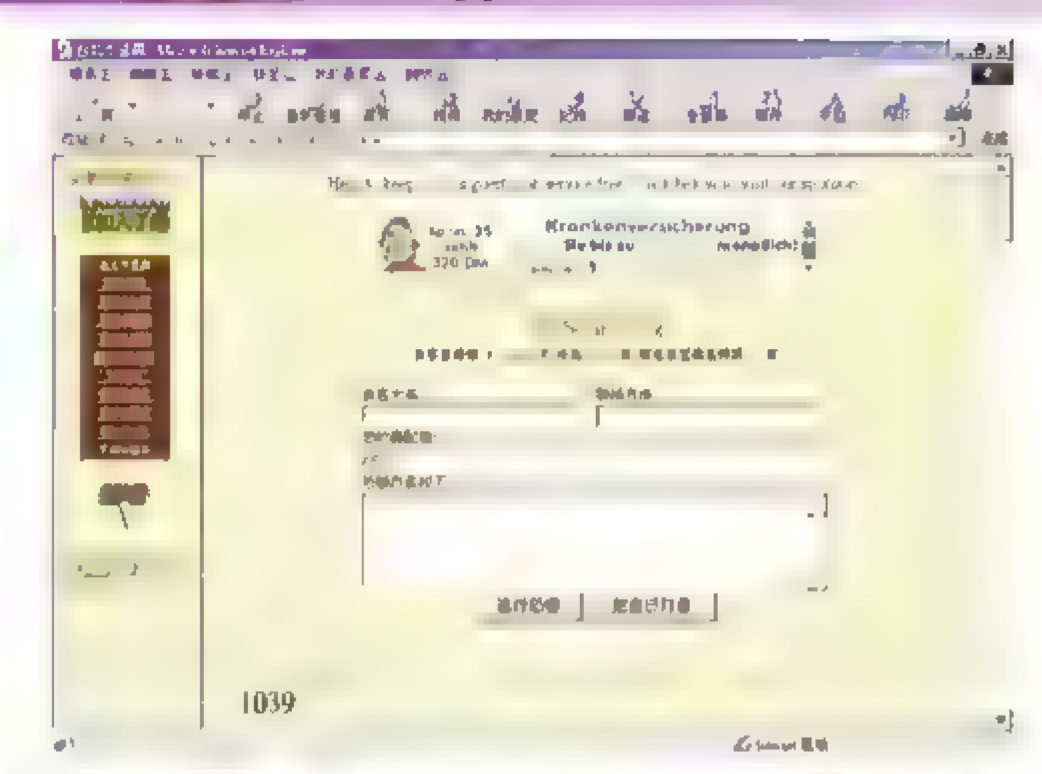


出來的站台中一定會有答案，也一定能令您滿意！如果您不能上網，那就實在太可惜了，不能好好體驗PS模擬器所帶來的歡樂，但也許您可以去朋友家硬ㄠ別人的電腦上網玩玩，相信那也是很過癮的一件事吧，但我要提醒您，上網是未來的趨勢，不要再撐了！因爲報章雜誌的報導也比不上網路上琳瑯滿目的資訊，如果您對PS模擬器尚有問題或對豆腐我有所指教，您可以到台北市豆腐的食客留言板留言：

http://members.tripod.com/Jacky_TW/DOFU.htm

或是EMAIL給我：[illegible]

有空豆腐我會盡我所能幫忙或受教的，這篇報導終於進入了尾聲，這算是我當兵前的最後代表作吧！希望您在使用PS模擬器的路上一帆風順！而豆腐我爲國爭光，也希望能早去早回





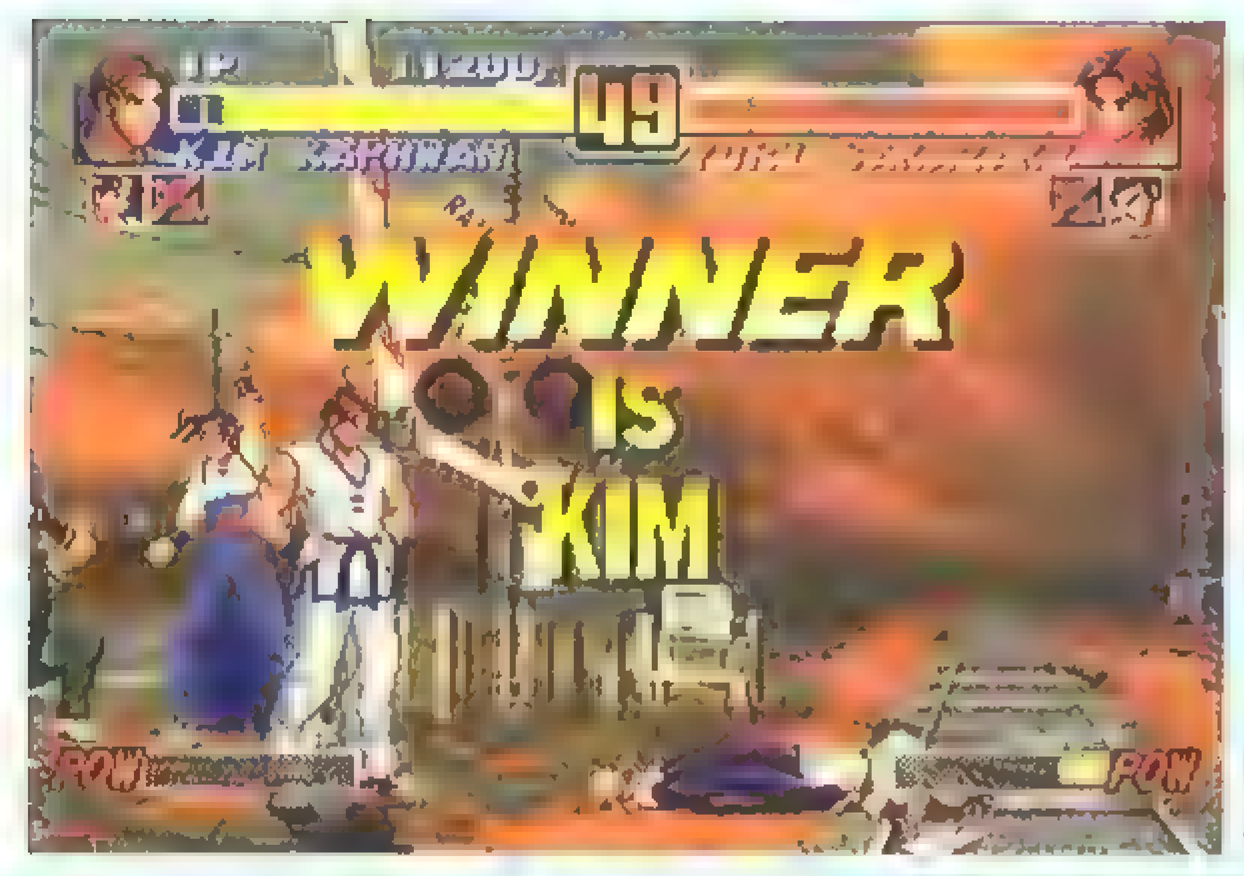
作者：RXZ

咦！你在玩什麼遊戲啊，是太空戰士7嗎？怎麼是日文版的，哇！還有實感賽車4耶！天啊！這…這怎麼可能…

這年頭大概沒有什麼事是不可能的了，也許正如聖經上所預言的，今年會是世界末日也說不定，至少對許多企業而言，Y2K的問題會讓他們傷足了腦筋，今年也是許多遊樂器魂歸極樂的一年，第一個面臨這個命運的就是SEGA的Saturn主機，更正確的說法是3DO預定今年推出的M2，不幸的是這個其因有點問題的小baby還沒來得及同大家見面就夭折了，接下來很可能就是SONY的Play Station了，一般而言遊樂器的生命週期是2～3年，以PS的推出時間來看似乎也差不多嘛！不過PS雖然會結束它在遊樂器上的生活，但是卻會轉移陣地到大家的PC上哦！看過了PS模擬器PSEMUPro之後或許你還不會有這種感覺，但是在試過bleem這套模擬器之後，你一定會深有所感，尤其是這個模擬器只有220k，你一定無法想像這樣小小的一個程式，居然會如此強悍，不要懷疑呀！爲了證明bleem在網路上掀起的一陣颶風（甚至有人把它稱爲本世紀最具震撼力的軟體），不相信的話，看看報導中所附的圖片你就會明白了。

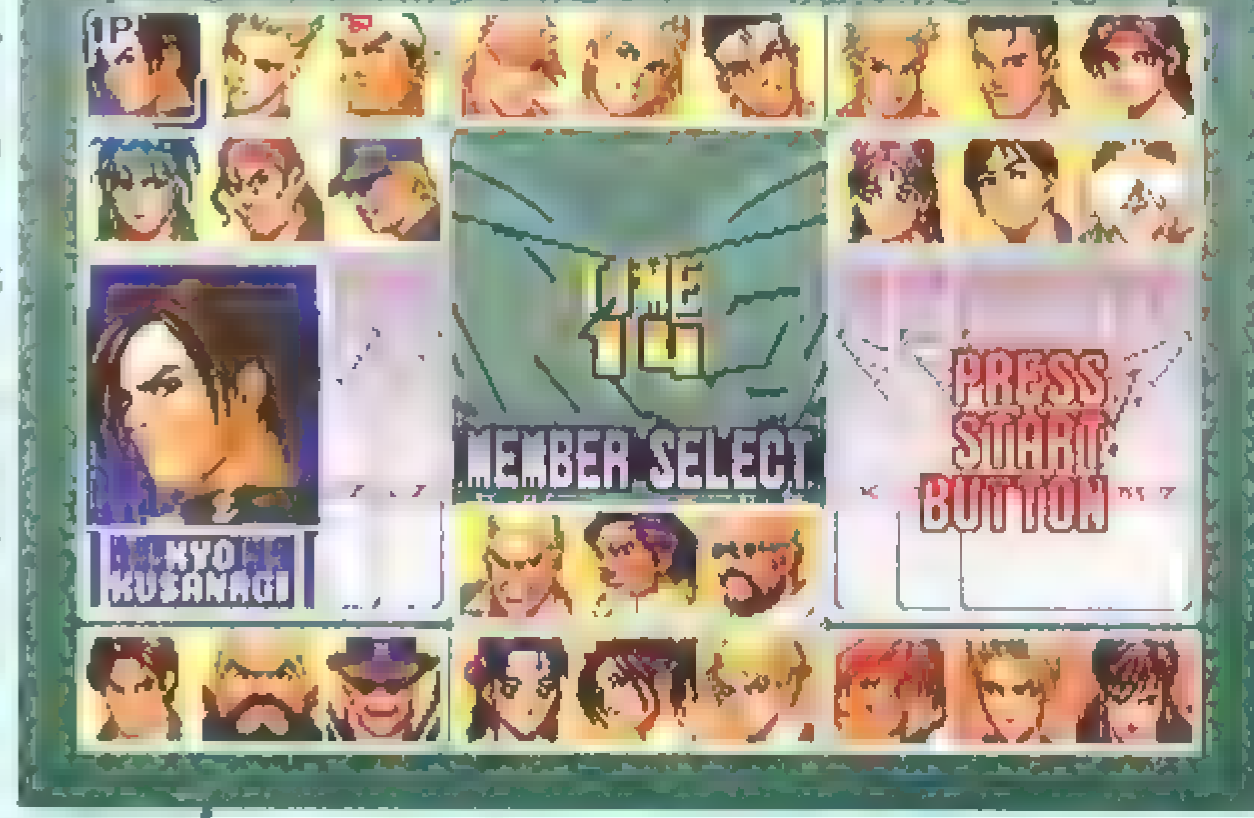
和PSEMUPro比起來，bleem不但短小精幹，而





上執行速度快的讓人吃驚，以筆者的配備而言（K6-2-300+32xCD Rom，在2D的遊戲上執行速度與PS主機不相上下，而且讀取的速度只要PS主機的1/10左右，就拿最令人垢病的格鬥天下96來說，bleem模擬器在32倍速CD Rom上只要5～10秒鐘的讀取時間，相對於PS主機的一分多鐘真是有天壤之別，在流暢度[illegible]也會[illegible]人[illegible]不瘋掉才怪，但是呢！筆者手邊"拿到"的只是bleem的beta版本，而這個版本是早在去年12月23日就已經完成的，目前則已經有RC版測試中，史馬路的消息是，SONY並沒有大力反對[illegible]，反倒[illegible]，原因是[illegible]機的利潤並不是很高，如果能夠藉由模擬器來推廣其軟體，SONY更可以賺取[illegible]，比如SEGA一個一個移植軟體的作法來說，既省事又省錢，聰明的玩家[illegible]！[illegible]自然也想到了這個問題，所以據說正式版推出時會

極普與版光碟，同時也會把在beta版中所省略的功能全部補上，其中當然也包括支援3D加速卡，嘿嘿！沒想到吧！bleem沒有支援3D加速卡的速度就已經把PSEMUPro吃得死死了，再加上設定上bleem只需要設定螢幕模式、3D加速卡、控制器（搖桿或滑鼠、鍵盤）以及音效，完全不需要外掛的PLUG in，整個程式據說是以比組合語言更低階的語言撰寫而成（可能是直接以機械碼寫成），執行效率好得讓你耳目一新，beta版雖然沒有支援3D加速卡，在動畫上也只能以黑白模式執行，音樂、音效上只支援CD音軌，但是在不久的將來正式版本就會支援像Voodo2、RIVA TNT這類暴力級的3D加速



卡，彩色的動畫播放程式以及支援mode [illegible]模式，成為許多玩家硬碟中的一份子，相信更會對於[illegible]界造成一股莫大的震撼和影響，它了什麼嗎？對對對！大家[illegible]bleem，呵呵！很抱歉，beta版聽說是被"偷"出來的，設計小組已經[illegible]各大網站不能放，所以[illegible]大家還是跟筆者一樣，祈禱正式版本早日誕生吧！



測試配備：AMD K6-2-300
Sis6326 4MB+Voodo I
128 MB RAM
Teac 32x IDE CD-Rom
Sound Blaster 64AWE

（編按：本期軟硬共和國所介紹之PSEmu PRO與Bleem模擬器之使用方法，僅供讀者測試模擬器參考之用，使用滿意後，請支持原版軟體！）

羅技 Wingman Force 力回饋鈦翼搖桿測試報告

●黃正豪

最近的電腦遊戲進步神速，超越TV Game與大型電玩畫面效果的早已不能拿來當作話題（如InComing，畫面炫麗無比但玩久了還真不知道自己在玩什麼！），而號稱"接近軍用模擬器"的飛行模擬遊戲也比比皆是，但不知讀者是否也同筆者一樣在玩了一兩款之後便再提不起興趣去碰了，當初Falcon的熱情，X-Wing、Tie Fighter的廢寢忘食都不知跑到哪去了！以為只要添購更快的CPU，換裝更強的加速卡就能得到更上一層樓的娛樂享受…但事實上，我們想我們都忽略了，我們擁了有真實的畫面、有使我們"聲"歷其境的3D音效，還有許多電影級的動畫，但在這些之外，使我們融入遊戲的誘因卻已模糊不清了。我們需要一些更具體的感官刺激…我們需要更多的互動，我們需要…一種全新的媒體！！

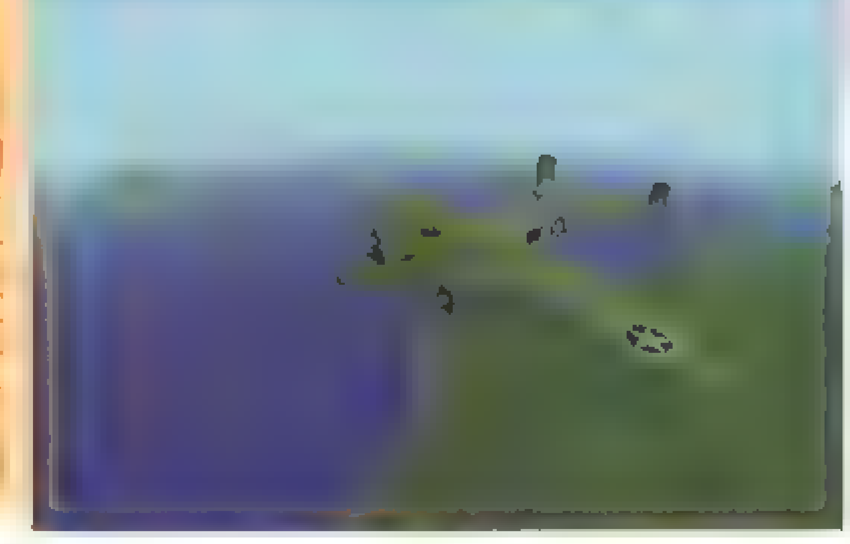


遊戲內容稀鬆平常，但畫面華麗無比的Incoming



對於擁有PS或N64的玩家，第一次被手上的振動搖桿告知座機被擊中的情景，想必至今仍令各位印象深刻吧！不知何時開始的，多媒體已從單方向的影音輸出進展到了現在使用者與電腦平行互動的媒體新疆界。現在，除了從複雜的3D圖形來觀看我們所在的環境，透過這





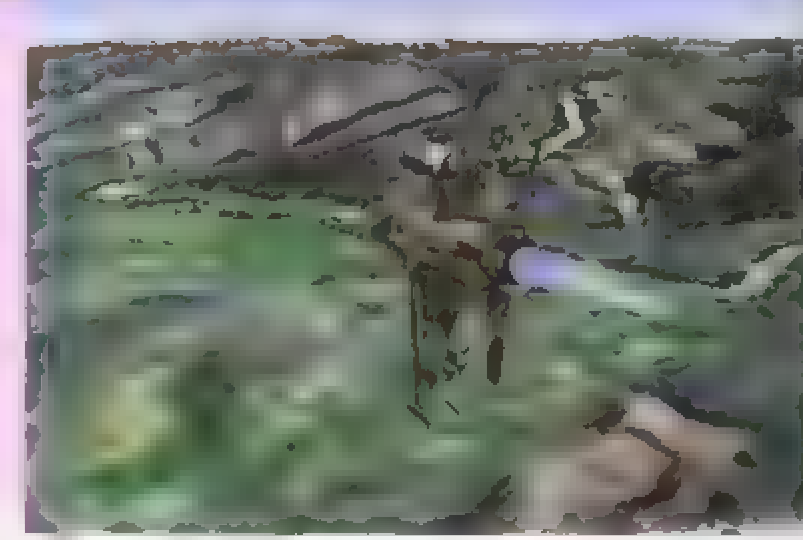
飽力反應笨重的Warbird

種新興的力回饋搖桿，我們是"感受一切"。週遭的風、地形起伏、推擠碰撞甚而引擎的震動，我們手裡握的已不再只是那些外型仿真卻冷冰冰，玩起模擬遊戲那帶點酷的飛行搖桿，透過它，您一定會不時地"實驗開火"體驗機炮的後座力；您會更喜歡駕駛擁有強力後燃器的飛行器享受加速時搖桿的失控與機身的震動；不用說的您鐵定不會放過把對手車輛擠到路邊的每一個機會。一切好像都變得有趣、刺激、更熱烈了，當然地，遊戲都變得"好像真的了"！而這不正是我們玩遊戲的真正目的嗎！？"盡興"才是使我們花上一兩小時盯在電腦前的最大動力吧！所以撇開RPG等較靜態的遊戲不談，喜愛射擊（不論3D或2D）、飛行模擬、賽車及或許將來會有的立體拳擊遊戲的玩家，Logitech的這支力回饋搖桿絕對是您應該"密切注意"重要裝備喔！

而「羅技電子」這家電腦週邊公司的產品一向



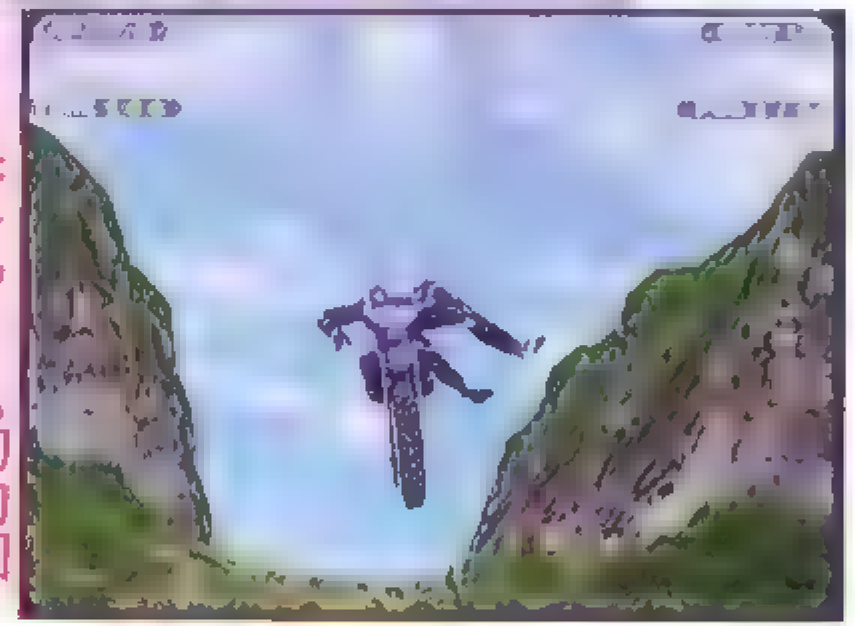
很有特色，從滑鼠開始，短短幾年就以「人性好用、外觀高雅、與非常非常耐久」等特點而



不同於Warbird，IAF的饋力反應十分輕快靈敏

成為PC週邊輸入產品的第一品牌，這次新推出的Wingman Proce力回饋鈦覺自然是以繼承該公司的優良傳統並加入一些別人沒想到的新點子為賣點，並呈現出十分漂亮與可樂的產品在玩家眼前。雖然對許多熱愛擬真式飛行搖桿的玩家來說，Wingman Froce的外型前衛了些，但從附贈的遊戲來看，羅技的這支搖桿本來也未曾以『飛行』自我侷限，除了WarBird外，以FreeSpace這樣未來的太空射擊遊戲與RedLine機車賽車遊戲來看，Wingman反而較全方位了！而且Wingman Froce另外還有兩樣獨門功夫，就如包裝上說「別將你的性命交給塑膠齒輪！」表示了Wingman Froce的力回饋，用的並不是一般的塑膠齒輪，但是用不用塑膠

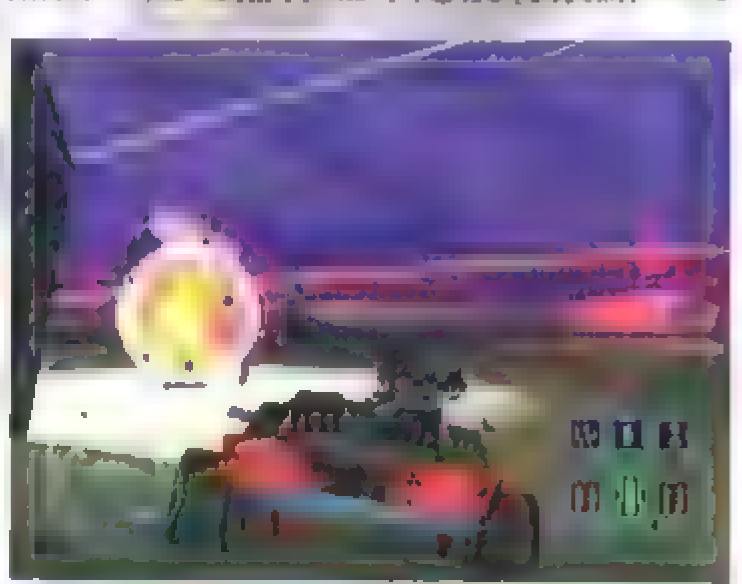


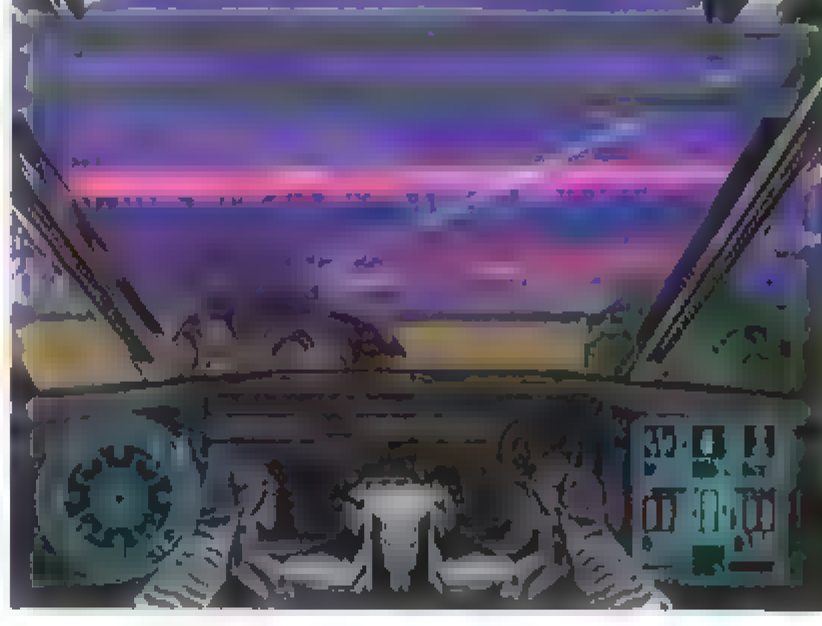


MotoRacer2的力回饋效果較為陽春

齒輪有什麼不同呢？其實就好像汽車使用離合器而不直接使用齒輪一樣，為的是得到更平滑的輸出而不是有如齒輪出力那般硬梆梆或突兀的感覺，且也不會有咬住或反應不及的現象，所以Wingman可以說是穩重又不失靈敏喔！而今當紅的炸子雞USB，也首先的被羅技加入了。有了USB，害怕安裝硬體的玩家可有福了！使用者在安裝程式後隨時可接上或拔除USB裝置，隨時接上後也不須重新校正搖桿，相當的方便，所以啊！筆者認為USB是PC取代電視遊樂器或普及率提升的必殺武器，而這款Wingman Froce算是很有前瞻性的喔！

不過，當然爾！這支搖桿並不是沒有缺點…但那些"缺點"大多是見仁見智的，有些是因為與過去習慣不同而造成的（例如因現在搖桿自己會動了所以打得沒以前準），

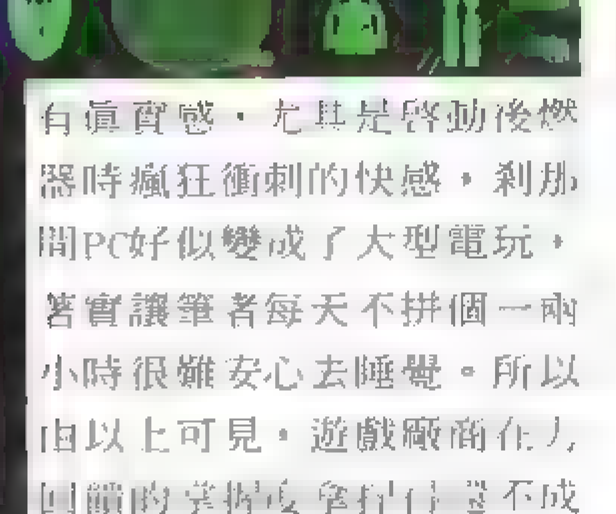




RedLine的饋力效果與遊戲環境搭配的相當良好

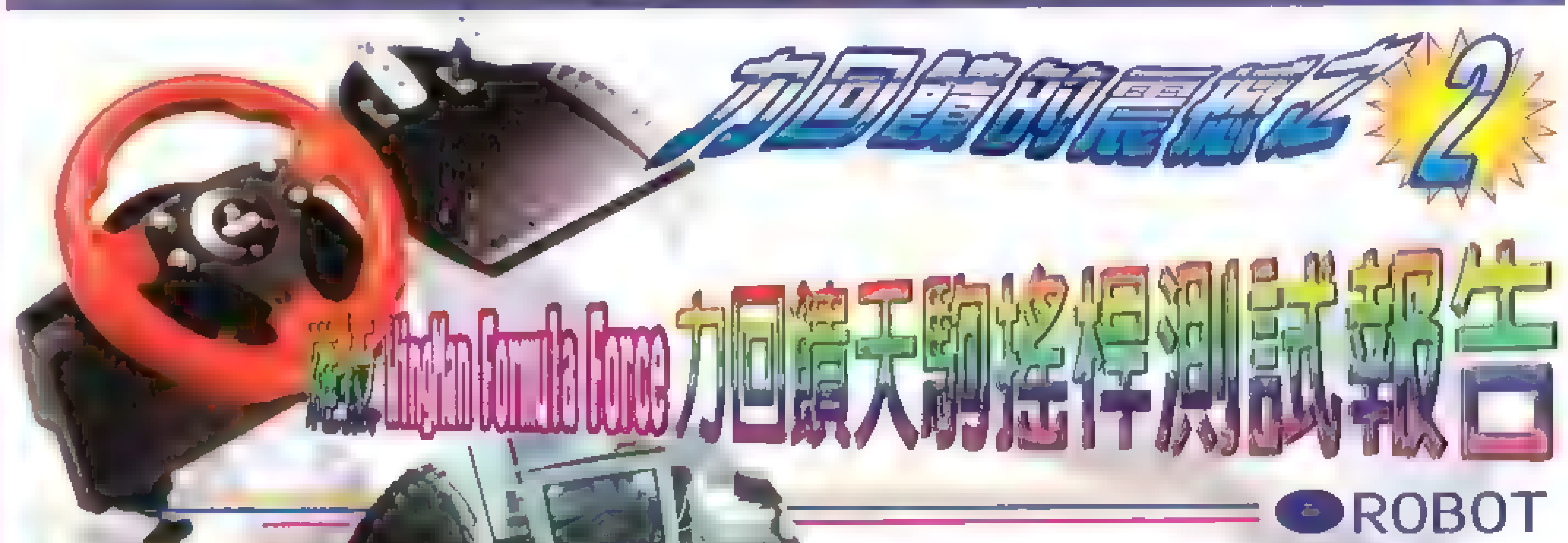
有些則可能是遊戲設計的關係，讀者不妨待讀完以下實戰紀錄後再自行判斷。筆者一共測了五款遊戲，其中三款是隨機附贈的，包括WarBird 2.0、Free Space、RedLine，另兩款則是IAF與MotoRacer 2。分類來看WarBird與IAF是屬於飛行模擬類；RedLine與MotoRacer 2乃是賽車類；Free Space型態類似X Wing，姑且稱之"太空射擊遊戲"！這些遊戲，尤其是那些性質相似者，非常明白的表現出因遊戲設計與支援度的不同而造成天差地別的力回饋感受。以WarBird這款二次大戰的飛行模擬來說，其笨重的飛行反應配上重重的饋力（空速越快饋力越重）真的讓人有駕駛老式飛機或空中堡壘的感覺，只是過度的擬真使得第一次試飛的筆者以為是Wingman Froce的反應太差所致；而完全相反的IAF，玩的是現代戰機，線傳飛控使得搖桿大多時候用起來輕飄飄的，雖然非常靈敏卻也十分難操控，需要小心、細心（耐心）才能控制得

宜。兩款遊戲都可說是力求擬真而沒顧到遊戲性，而且其中在機炮、收放起落架等效果上表現的也並不理想（尤其是WarBird，老式飛機要有引擎震動才像嘛），相對於FreeSpace都算是不及格的。另外MotoRacer2與RedLine之間也產生十分強烈的對比。在對於環境方面，MotoRacer 2的處理可謂是零，沒有起伏的感覺：沒有加速或落地的感覺，甚至連擠車翻車也沒反應。原以為是因為不支援而致，可是隨著車速越快搖桿卻也越沉（如果沒支援應該不會如此吧！）讓筆者覺得非常失望。反之RedLine的處理就十分令人興奮了，除了引擎的震動會隨轉速改變外，一點點地形的起伏、打滑、前輪與對手推擠或是獨輪後前輪著地的感覺，都處理的很好。而在操控上，MotoRacer2就顯得十分容易上手了，反在玩RedLine時，光是要將跑來跑去的搖桿歸位到中間都已屬難事，更遑論想要車子順著意思走，筆者用舊搖桿可輕易的跑到第一，用Wingman Froce卻連終點都到不了。最後，FreeSpace這一款讓筆者對力回饋搖桿充滿信心的X-Wing like的遊戲可以說是一切都恰到好處。開火、中彈、爆炸的震動；碰撞推擠的感覺與隨著速度而越來越緊的搖桿，非常有真實感，尤其是啟動後燃器時瘋狂衝刺的快感，剎那間PC好似變成了大型電玩，著實讓筆者每天不拼個一兩小時很難安心去睡覺。所以由以上可見，遊戲廠商在力回饋的掌握度拿捏得還不成熟。若將上述四款的特性中和調整一番，就像FreeSpace這樣，力回饋搖桿的遠景就十分美好了。



Interplay的FreeSpace的回力效果非常具有回饋感

羅技這款 Wingman Froce，總的來說，在同級產品中算是最優秀的。無論在質感上、傾力的真實度與平穩度上超越其他品牌一大截（包括Microsoft的SideWinder喔！）雖然較貴了一些，但是相信在坐上 Logitech Wingman Froce的座艙後，您將不會再屈就其它搖桿的。春節快到了，可別為了省小錢坐失大享受喔！



力回饋的震撼之2

羅技Wingman Formula Force力回饋天駒搖桿測試報告

ROBOT

這支由羅技寄了提供測試的搖桿，由外型來看，認真來說看起來很不搖桿，造型與賽車方向盤幾乎一模一樣，還附有一組大大的油門與煞車踏板，整組套件筆者收到時是一大箱，因為相當有份量，還未拆箱就引來準備看好東東的人群，開箱後，果然滿足了每一雙熱切好奇的眼睛，紅色的方向盤本體相當漂亮，材質的質感也很高，踏板的部份相當具有厚實感，整體來說，外型給人一種亮麗與沉穩兼具的風貌，這組方向盤外型幾可亂真，要是擺在汽車改裝配件專賣店的展示櫥窗中，不知道的人可能會誤以為是可愛的march又出了新的改裝套件呢！

在安裝上也相當的簡便，視個人腿長或腿短將踏板放在桌下地面適當的位置，再將方向盤上的固定旋鈕轉鬆，然後將方向盤底座卡到螢幕前的桌面上，再鎖緊固定旋鈕直到不會晃動為止，一切就緒

油門與煞車踏板的長相，可惜不是金屬材質的

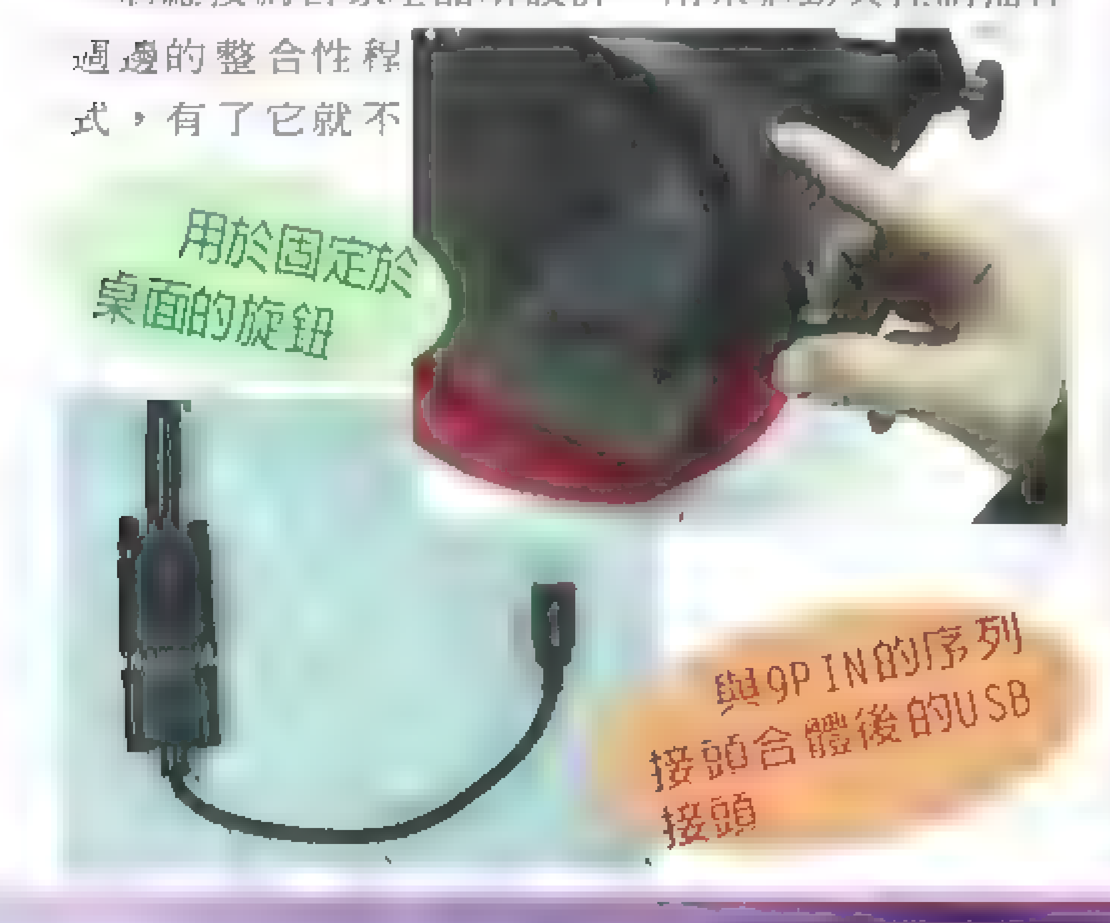
後，將25PIN的接線頭連接上方向盤底座，然後將另一邊較小的接頭接到電腦的連接埠上，這時要注意的是，如果是作業系統是使用舊版的WIN95，或是主機板原來就沒有USB埠，就直接將9PIN的接頭連接到序列埠上（即滑鼠埠，非音效卡上的搖桿埠）；如果是使用WIN98，主機板也有USB埠，便可以拿出內附的USB轉接線，透過轉接後這組方向盤便直接成為一個USB裝置，不必再和序列埠的滑鼠搶窩住，這算是相當兼具彈性與未來性的貼心設計



方向盤正面四個小按鈕，中間是漂亮的羅技MARK

位於方向排下的排檔控制片，位置適當且好操控

一切就緒後，先別忘著插上電源，拿出內附的WingMan軟體光碟，安裝好WingMan Profile，這是一個羅技為自家產品所設計，用來驅動與控制搖桿週邊的整合性程式，有了它就不必再為找驅動程式與設定搖桿等問題傷腦筋了。在安裝的同時，若使用者正在上網，它還會隨時提醒是否有新版本的驅動程式或遊戲設定檔可供下載，當然，使用者也可以隨時視情況啟動下載功能。安裝完畢後，再重新啟動電腦前，為踏板上的電源線找個插座，然後等待下一次開機後的全新力回饋體驗。



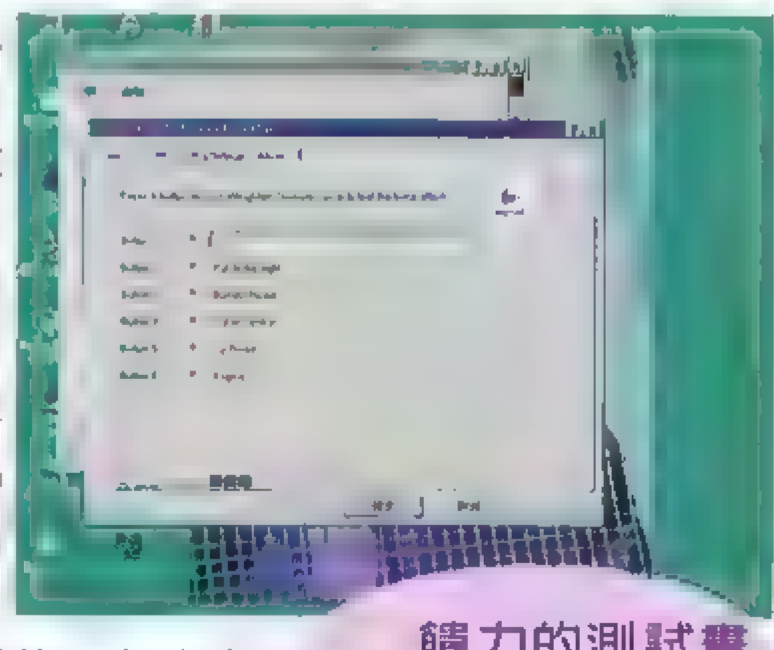
用於固定於桌面的旋鈕

與9PIN的序列接頭合體後的USB接頭



重新開機後，先打開「控制台」中的「遊戲控制器」圖示，檢查Logitech WingMan Formula Force USB（或Serial，視選用的接頭而定）是否在“已連接”的狀態，然後打開這個裝置的「內容」，這邊有四個重要的選項，比較重要的是與力回饋效果有關的二個，首先，打開「Settings」這個設定頁，會看到Enable force feedback這個可勾選的選項，這個選項非打勾不可，否則方向盤將會處於所謂「有器無力」的狀態，而下面三個條狀的拉BAR則是用來調整饋力的強度，由於此次測試標題是「力回饋的震撼」，所以筆者將三個數值都調到最上限的150%。另一個比較重要又好玩的就是「Test Force」選項，打開後你會發現可測試的項目有六個，分別由六個按鈕致動（包括方向盤上的四個按鈕與下方的兩個排檔控制片），這六個項目分別代表六種饋力型態，在此分別說明如下：

遊戲控制器設定中的Enable force feedback選項別忘



饋力的測試畫面，共分六個項目

軟硬兵和國



●Pull to the left（推向左）：

[illegible]

●Pull to the right（推向右）：

[illegible]

●Bumpy Road（崎嶇道路）：

[illegible]

●Out of Control（失控）：

[illegible]

●Ice Road（積雪道路）：

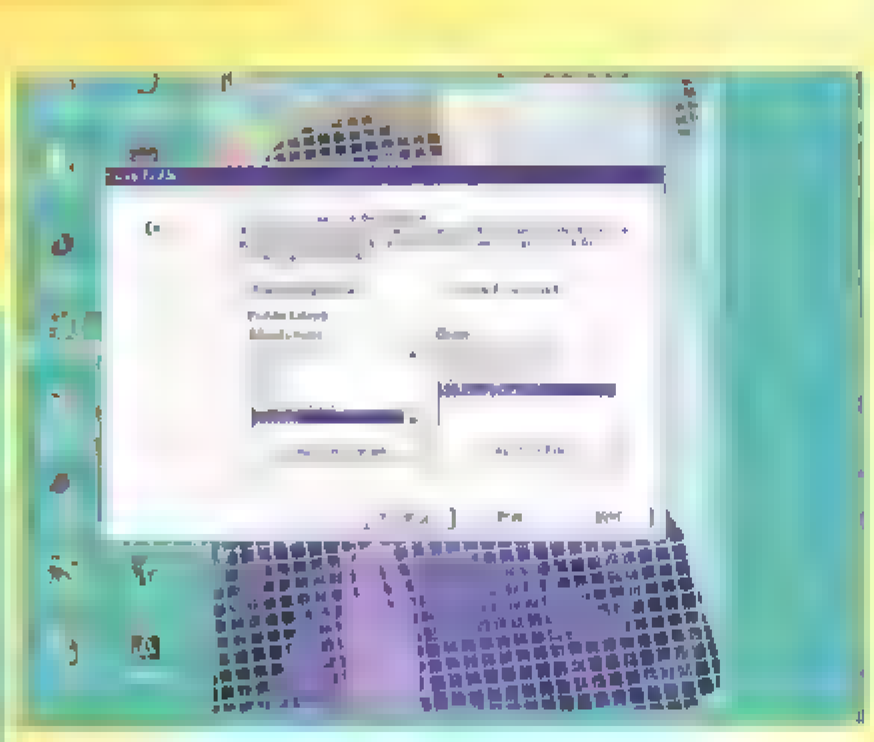
[illegible]

●Engine（引擎損壞）：

[illegible]



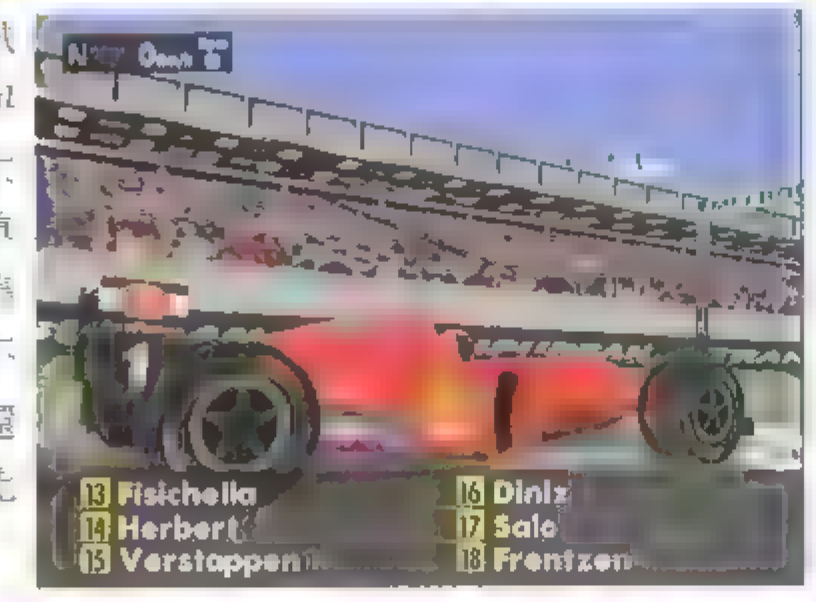
上面這六種體力回饋型態，可說是力回饋的基本功，基本上在遊戲中產生的力回饋效果，多半是這幾種回饋力型態的變體或組合，遊戲程式將指令輸入方向盤中，然後方向盤依照要求表現出不同幅度的轉動與不同強度的震動，再加上持續時間這個變數，就能模擬出各種可能遭遇的遊戲環境。



▲利用WingMan Profile載入遊戲的設定資料檔

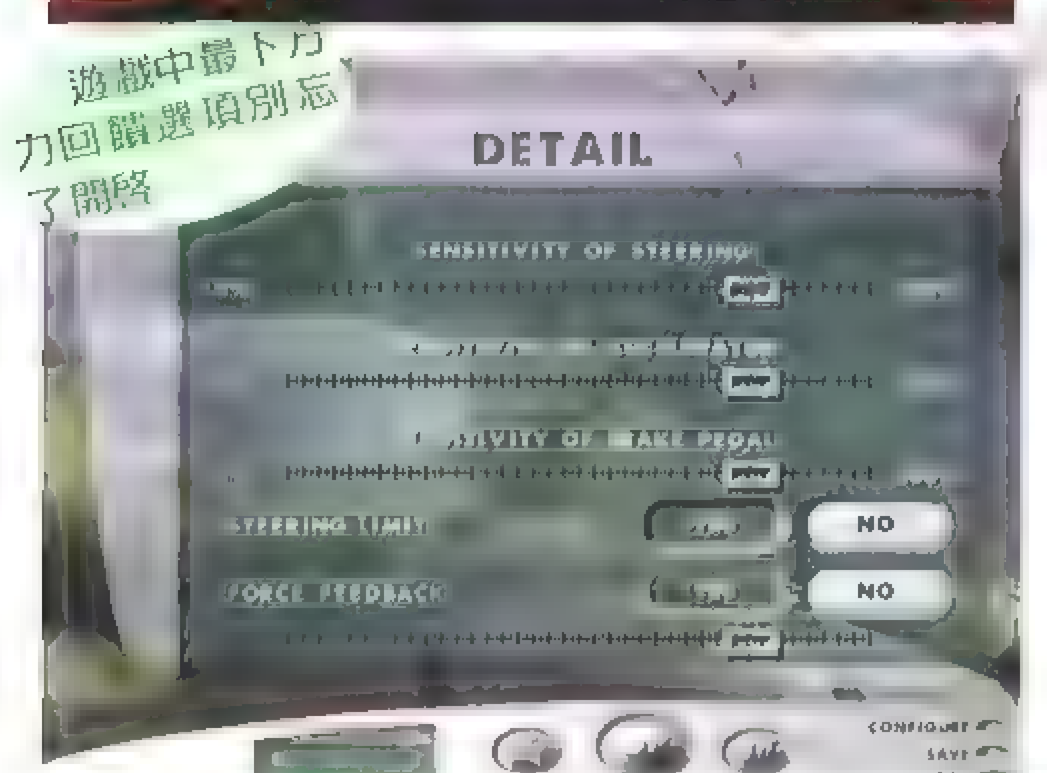
▼經由WingMan Profile來直接啟動遊戲

在測試完畢一切無誤後，最要緊的當然是趕快拿遊戲出來試試，筆者這次測試的遊戲，除了在套件中免費贈送的[illegible]與MOTORHEAD這兩套賽車遊戲外，再加上MICROPROSE出品的世紀房車大賽一共三套，筆者在安裝好這三套遊戲後，發現WingMan Profile真是妙用無窮，一般遊戲在安裝完畢後，是從「啟動」中的程式集去開啟它，但若是藉由WingMan Profile去開啟遊戲的可執行檔，不但方向盤的對應按鈕設定都會一起LOAD進來，WingMan Profile還會把遊戲的執行路徑記憶下來，下次開啟[illegible]後，就能很方便的直接執行遊戲了！





饋力反應輕微的FORMULA1



遊戲中最下方力回饋選項別忘了開啟

FORMULA1的力回饋作用是相當不明顯的，在衝出起跑線的那一剎那，雖然方向盤傳來引擎的輕微震動，但其微小的程度會讓人懷疑力回饋是否有發揮作用，筆者還故意開車去撞擊電腦所控制的賽車，發現果然有力回饋作用，只不過還是相當輕微。而MOTORHEAD就好多了，在尚未起跑前就可以感受到引擎的動力，開跑後的饋力反應更是精彩，舉凡轉彎、碰撞等等遊戲環境，饋力反應的差別都十分明顯，雖然畫面效果非屬上乘，但力回饋的作用讓人有無法一手掌握方向盤之快感。而世紀房車大賽則是另一種體驗，畫面十分華麗，但只要轉彎沒有控制好，就很容易打滑，筆者的經驗是一會滑左一會滑右，挫折感十足。

綜合來說，這次的WingMan Formula Force的力回饋體驗是有趣生動的，羅技也予所標榜的I-Force力回饋式鋼纜線傳動技術，讓這台方向盤能提供平滑而穩定的饋力，而不致讓人反應時有突兀慌張的感覺，外型十分帥氣，方向盤的握感也非常的好，可惜的是饋力的強度仍無法和遊戲場的大型賽車匡體比美，相較起來是屬於溫和一派，但認真來說，以低廉的成本就能勉強與動輒數十萬元以上的大型匡體比美，也算相當的物超所值的了，喜歡賽車遊戲的玩家，千萬不要拒絕一手掌握它的機會！





武士魂之適者生存

系統需求

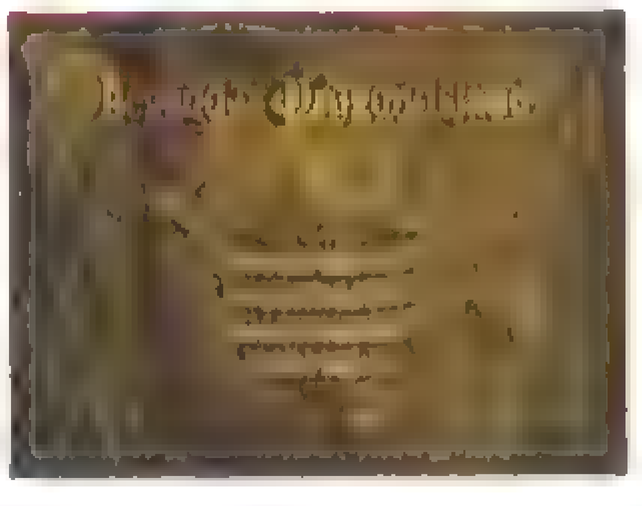
- Windows 95
- Pentium 90MHz 或更快速的微處理器
- 最少16MB的記憶體
- Ms-Mouse或相容的滑鼠、鍵盤
- 支援DirectX 5.0的顯示卡和音效卡
- 四倍速光碟機（建議使用八倍速以上）
- 14.400bps以上的數據機、區域網路（LAN）



1. 將遊戲光碟片放入您的光碟機，自動播放畫面會自動載入
2. 在「Install」（安裝）上面按一下，如果您的電腦以前沒有安裝過DirectX 5.0，接下來請安裝DirectX 5.0

如果您想將本遊戲從硬碟移除，請在控制台中移除「Dragon」項目，再刪除「Dragon」這個檔案夾即可

4. 進入遊戲，只要將遊戲光碟片放入您的光碟機，然後按一下「Play Game」就可以了



- **New Campaign**（新的戰役）：開始一場新的遊戲，並選擇「Shilla」（西拉王國）、「Tang Bandits」（唐朝留寇）或「Samurais」（日本武士）
- **Load Game**（載入遊戲）：載入先前儲存過的進度
- **Custom Scenario**（自訂劇本）：和電腦或其他玩家進行額外的任務。透過數據機或區域網路，最多可有三人來進行連線。用滑鼠點選「Single Player」（單人）或「Multi Play」（多人）之後，會出現以下畫面：

> Player（人類玩者）：選擇一個國家
> Comupter（電腦玩者）：選擇一個國家
> Comupter（電腦玩者）：選擇一個國家
> Resource（資源）：選擇一些選項
> Units（單位）：選擇一個選項
> Select Scenario（選擇劇本）：在25個外加的劇本中選擇一個來進行

- **Replay Introduction**（重播劇本影片）：以3D動畫來展示遊戲的背景故事
- **Exit Game**（離開遊戲）：結束遊戲回到windows





遊戲畫面分成數個區域
遊戲選單
氣候
金錢
糧食
所選擇角色的圖像
所選擇角色的名稱
所選擇角色的等級
所選擇角色的的生命值
所選擇角色的戰鬥力
所選擇角色的力量值
a. 攻擊力
b. 攻擊距離
c. 防禦力
d. 移動速度
e. 視野
命令列
訓練中的角色

說明

a. 下雨的時候，穀物會生長的較快
b. 雨下的愈久，飛行單位的生命就愈少，例如風箏（Kite）、烏鴉（Raven），天氣好的時候，殭屍（Corpse）的生命會急速減少
c. 糧食可以用來提供單位的每日所需，或者用來換取金錢
d. 戰鬥可以提昇角色的等級，每提昇一級，攻擊力與防禦力也會增加
e. 生命較少的單位會比較處於劣勢，因為他們戰鬥的反應會變慢
f. 暫停的時候，人類角色的生命會一點一點回復

按一下遊戲畫面上的「Menu」，就會帶出遊戲選單



Cancel（取消）：取消目前所作的選擇
Load（載入）：載入先前儲存過的遊戲（或者按F3）
Save（儲存）：儲存現在的遊戲（或者按F2）
Scenario Objectives（勝利條件）：完成這個任務所需的條件
Game Setting（遊戲設定）：利用滑鼠點選來定義遊戲的選項
Control of Volume（音量控制）



音樂或音效的音量大小調整。
Control of Speed（速度控制）：
地圖捲動或者遊戲進行的速度
Restart（重新開始）：重新進行這個任務。
Exit（離開）：結束遊戲回到上選單。

如何進行遊戲？

如何選擇單位或建築物

1.當您移動滑鼠游標到某個單位或建築物上面時，滑鼠游標會變成像一隻手的樣子。此時在您想要移動的地方按一下滑鼠右鍵

2.要同時選擇更多的角色，只要按著滑鼠左鍵拉出一個方框，方框內的角色都會被選擇起來。

如何攻擊敵方角色或建築物

1.選擇角色之後，滑鼠游標會變成拳頭的樣子。此時在您要攻擊的角色或建築物上面按一下滑鼠右鍵

2.如果敵方靠近您的單位，他們會自動攻擊

3.工人不能攻擊敵軍

如何建造建築物

1 只有工人才能建造建築物

2.當您選擇工人，可以建造的建築物會顯示在遊戲畫面上。按一下其中一個圖像，選擇一種建築物，如果您有足夠的金錢，他們就會開始建造。（當您移動游標選擇圖像時，建造的費用也會顯示出來）

3 建築物建造完成之後會出現一個綠色的方框，這時您可以移動滑鼠到您想建造的地方，如果方框呈現紅色，或者有一部份呈現紅色，表示您不能建在那個地方，請確定您沒有阻斷工人移動的路線，或進出建築物的路徑

4.大部分的建築物都是建造在陸地上，但是造船廠（Shipyard）跟船隻研究廠（Ship Lab）只能建在接鄰水面的陸地

5.建築物的種類會隨著遊戲時代的演進而增加

6.當工人在建造建築物的同時，您再選擇其他的工人加入建造的行列，可以縮短完成的時間

如何訓練角色

1 所有的角色或單位都有各自訓練所需的建築物

2.訓練之前您必須先選擇適當的建築物來建造單位，只要點選您想建造的角色，稍等一會，該角色就會被建造出來

3 已經訓練好的角色會顯示在遊戲畫面的右方。只要點選您想建造的角色，稍等一會，該角色就會被建造出來。

4.用滑鼠左鍵點選您想訓練的單位的圖像，訓練就會自動開始。再用滑鼠左鍵點選那個單位，點一次可以增加一個人，用滑鼠右鍵則是減少一個人。

如何採礦

1.首先您必須先讓工人建造出礦場。選擇工人之後，用滑鼠右鍵在礦脈上點一下，他們會開始到那裡採礦。當他們採好礦，會自動帶著礦回到總部或倉房。礦產會自動轉換為金錢或食物。

2.選擇工人之後，在農田上面點一下，他們會開始收割穀物。收割好之後，工人會自動帶著穀物到總部或倉房。穀物會自動轉換為金錢或食物。

3.倉房是可以升級的。升級之後，工人待在倉房內的時間會縮短，採礦或收割會更有效率。工人每次採礦或收割，可以增加120單位的金錢和110個單位的穀物

如何將單位編號

選擇您要編號的角色之後，按下Ctrl和數字鍵（1~9）。之後只要按數字鍵就可以選擇被編號的單位。

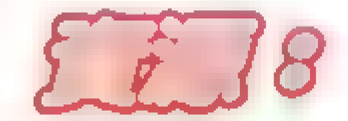
如何裝備更強的武器

1.武器可以在武器研究廠（Armor Lab）或船隻研究廠（Ship Lab）裡研發。當總部訓練出來的科學家（Scholar）加入武器研究廠或船隻研究廠時，就可以開始研發武器

2.要研發武器，科學家必須先住在武器研究廠或船隻研究廠。之後如果有武器出現在被選擇的建築物裡，就表示可以生產了。武器可以在總部、軍營（Barracks）和造船廠生產。

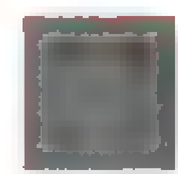
3.研發完成後，新研發的武器可以附屬在建築物裡用來生產新的角色或單位，例如總部、軍營、工廠（Workshop）或造船廠

4.之後訓練出來的角色或單位會裝備新的武器，所以具有較佳的能力。研發新式武器對於軍隊的壯大是很

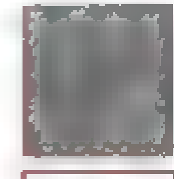


5.雖然新武器已經附屬在建築物了，之前訓練出來的士兵的武器是不會改變的。所以即使研發的新武器，除非裝備上去，否則也是沒有用的。

資源？



金錢（Gold）：您需要金錢來建造建築物、訓練角色和單位。在礦脈上建造了礦場之後，工人就可以挖金礦獲取金錢。



食物（Food）：工人可以在地圖上耕作。稻穀收割了之後，您必需等稻田再度成長。下雨的時候，穀物會生長的較快速。



屍骨（Ashes）：人類角色死亡的時候，會在地面上留下屍骨。如果您有建靈骨塔（Ashes Tower），可以命令工人收集屍骨到靈骨塔裡。靈骨塔完成的時候可以召喚特殊的單位。





遺落的資源：如果工人在搬運資源的時候死亡，資源會遺留在當地。您可以再派工人拾取那些資源。



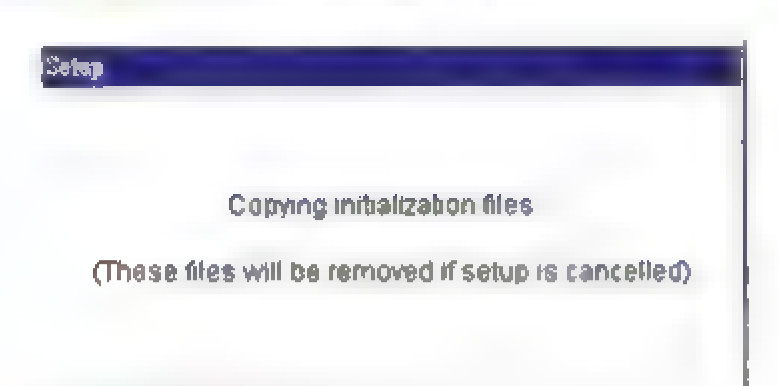
MegaDisc小棧

此張MegaDisc遊戲光碟，收錄了國內外近期的強檔遊戲。您可以透過專屬的操作介面，把遊戲軟體安裝到您的電腦中；當然在此之前，MegaDisc的操作介面也是要安裝到您的電腦裡，如此才能正常地執行，請仔細看哦！

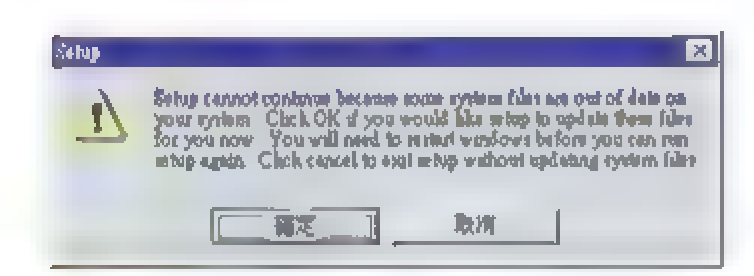
MegaDisc 安裝說明

步驟（1）

首先，利用檔案總管打開此張光碟的檔案列表，在光碟的根目錄下有個Setup.exe安裝檔案，用滑鼠點選該檔案來進行安裝。



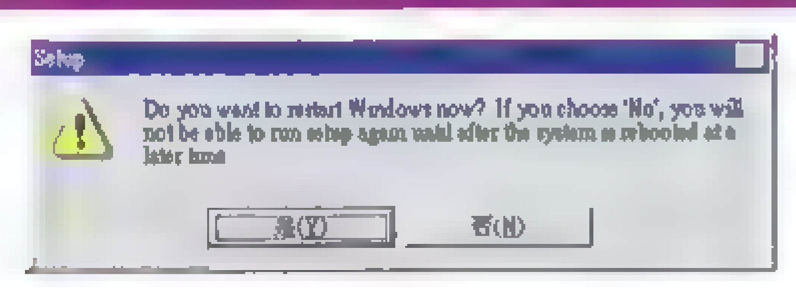
步驟（2）



A.若安裝的過程中並無出現此訊息，請跳至步驟3）。

B.訊息內容：按下"確定"一因爲你電腦中的某些檔案是舊的，無法繼續安裝，請進行更新；更新後它需重新開機，才能繼續安裝。按下"取消"一不更新且離開。

請按下"確定"進行更新，接著會出現下個訊息！



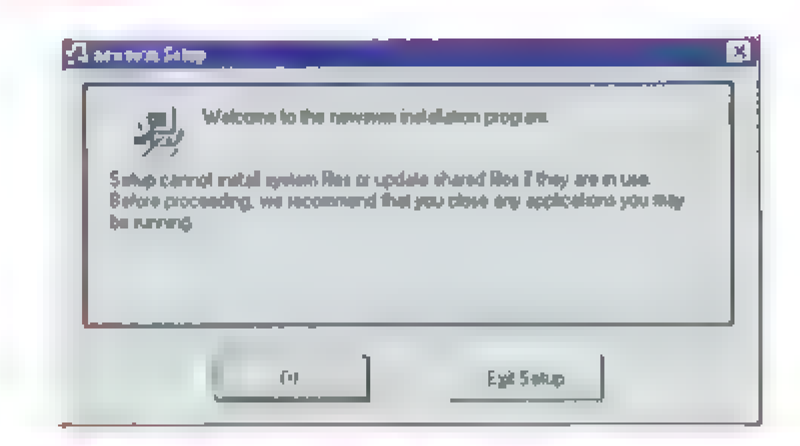
訊息內容：

"是(Y)"一重新開機

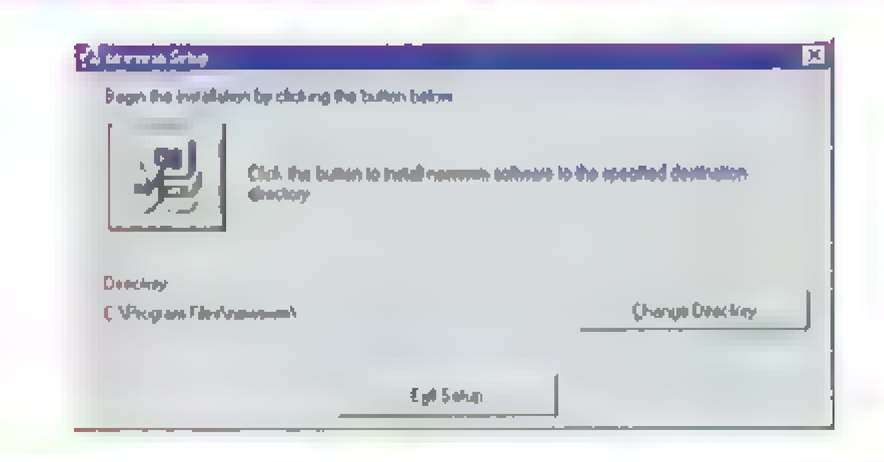
"否(N)"若無重新開機，將無法繼續安裝。

請按下"是(Y)"重新開機，開機後再次執行"Setup.exe"重新安裝

步驟（3）



按下"OK"進行安裝，接著出現下個訊息！



"安裝圖示"一按下此圖示鈕進行安裝

"Change Directory"一更改您所想要安裝的路徑

步驟（4）



安裝完成後，您就可以點選光碟根目錄下的"newswm.exe"檔案來執行，操作介面的使用說明詳述在後。

> **※注意事項：**
> "開始"，"設定"，"控制台"，"顯示器"，"設定"建議將"桌面區域"調成"640×480"

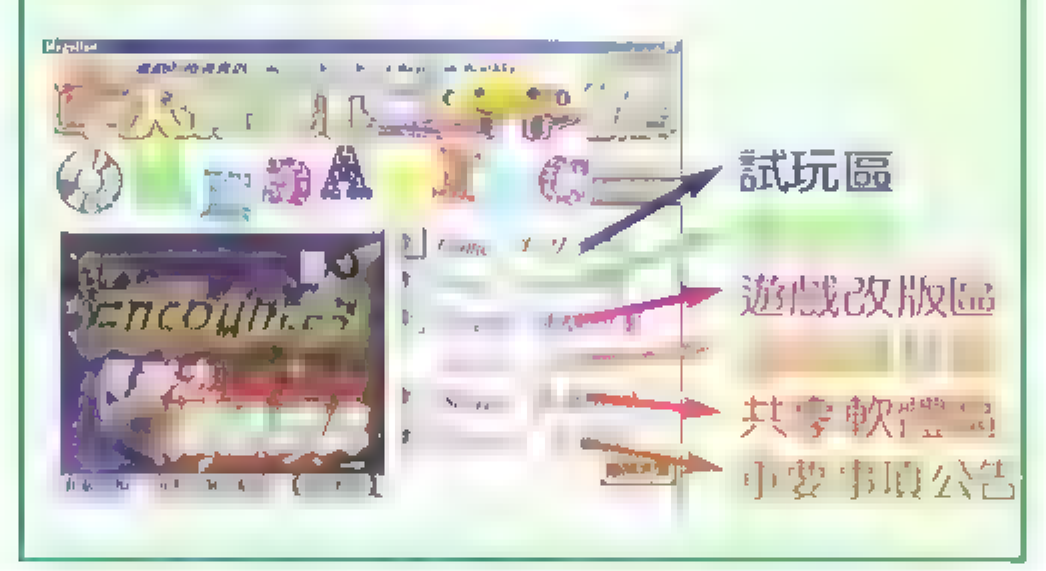
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。請注意，本期的MegaDisc只適用於Windows 95的作業環境下執行，請在Windows 95下執行啟動指令。

MegaDisc 使用說明

●將MegaDisc放入您的光碟機中，開啟此張光碟的檔案列表。

●點選執行指令newswm.exe，進入光碟操作介面的主畫面，若無法正常運作，請參考相關說明

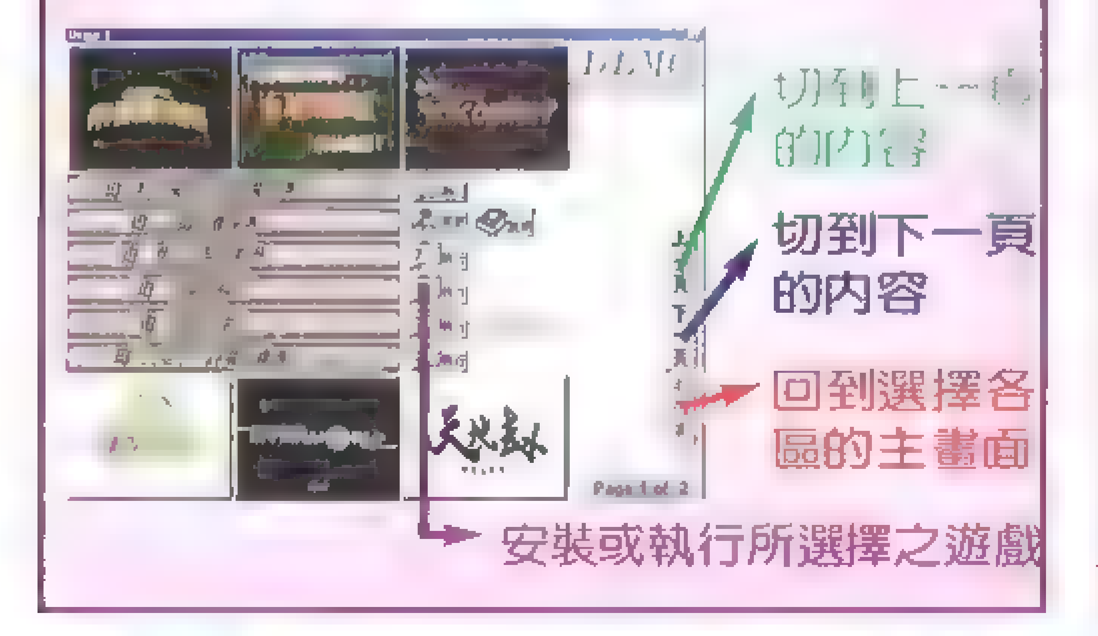
●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域

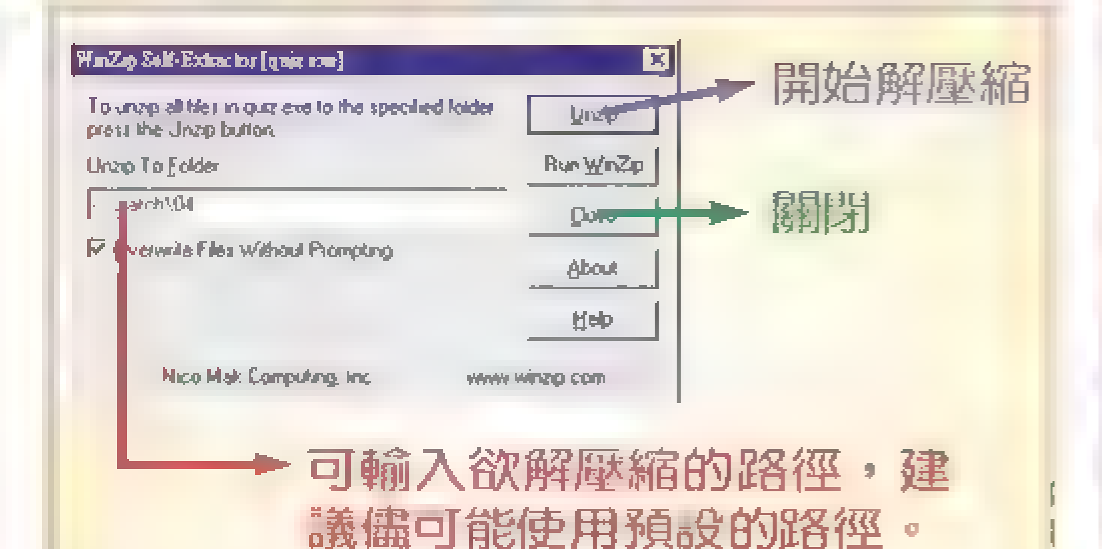


●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行等相關功能。安裝時，儘可能不要更動預設的安裝路徑；如欲更改安裝路徑，請於安裝的視窗中鍵入完整路徑，如C：\GAME1。

●遊戲試玩、展示的安裝說明，可參考光碟主畫面下的Report公告欄一項

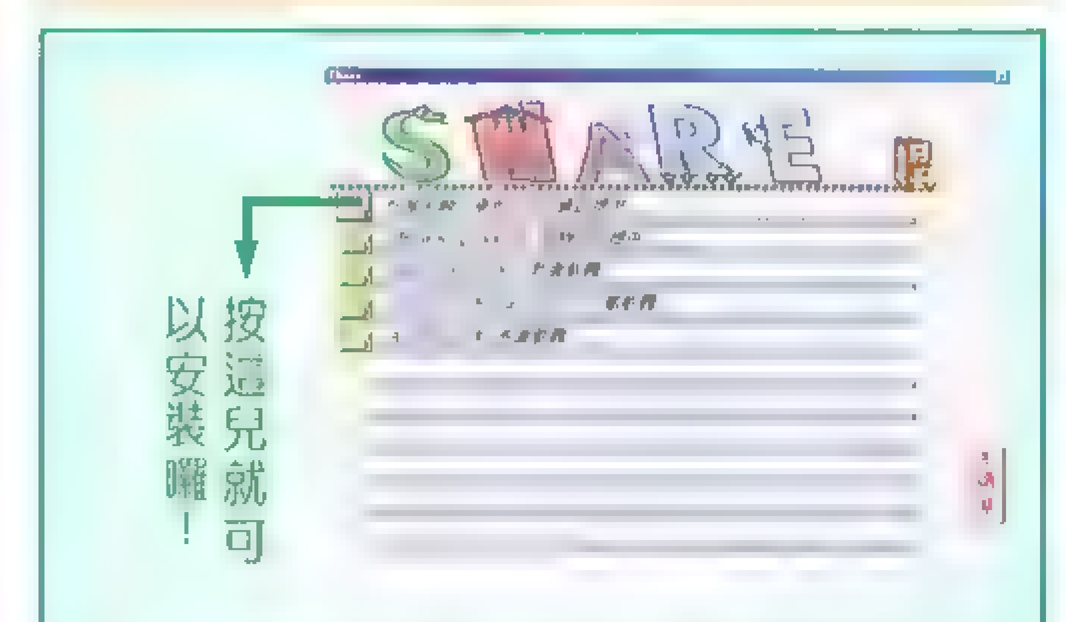
●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。





●解壓縮動作完成，請自行利用"檔案總管"切換至該目錄，尋找可執行的檔案

※請注意若有相同的路徑會有檔案覆蓋的情形



●在資源分享、武林祕笈、精雕細琢中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將軟體載入硬碟。

●附註說明：

(1)光碟介面須透過安裝的方式，才能正常地執行，請參考MegaDisc安裝說明。

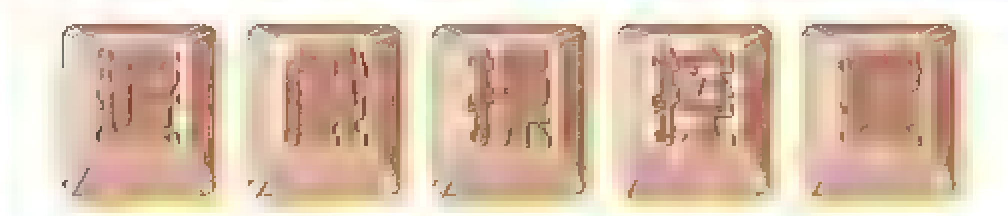
(2)光碟的\Tools子目錄下有一些必要的軟體，把它們裝入Windows 95中試試。

(3)根目錄下的files.txt置放本期所有軟體、檔案的路徑，若無法藉由光碟介面操作，可參考此檔案的說明，手動安裝遊戲。

(4)本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

(5)本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，然因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

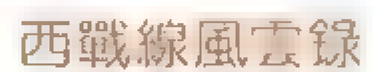
(6)執行MegaDisc所需的硬體要求為：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



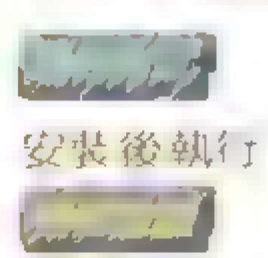
大略列出各遊戲的重要操控鍵，方使您在遊戲上的操作，詳細的操控鍵請自行參考各遊戲的說明檔或操控設定欄。



西戰線風雲錄



安裝後執行



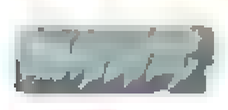




虛擬人生



直接執行





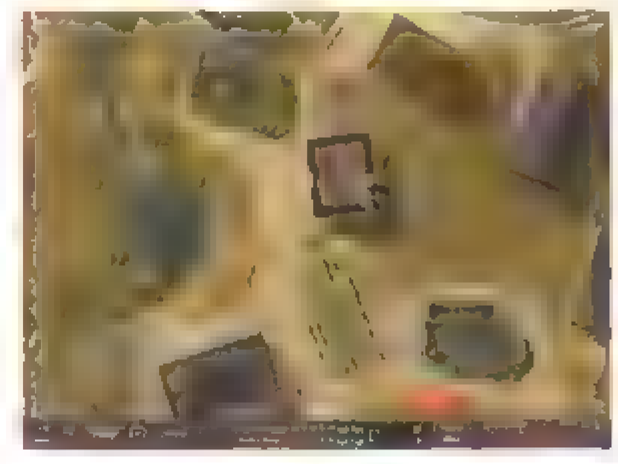








戰鬥神將 3：The Russian Front





安裝後執行

終極加速





解壓縮後執行



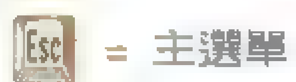












↑ ↓ ＝ 加、減速	← → ＝ 左、右轉
Space ＝ 煞車	A ＝ 更換武器
S ＝ 跳躍	D ＝ 發射武器
E ＝ 燈光	Esc ＝ 主選單

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

西戰線風雲錄	Win95	\Wfdemo\setup.exe
虛擬人生	Win95	\Virtual\rain.exe
戰鬥神將 3: The Russian Front	Win95	\Mscc3\mscc3.exe

3DFx卡專用

終極加速	Win95	\Scars\scars.exe

般若魔界之帝都魔域傳	Win95	\Is\9018.mpg
三國志曹操傳	Win95	\Ekd5\Pngsetup.exe
異形之緊急動員	Win95	\Ezsoft\aline.avi
明星志願 2	Win95	\Star2\star2demo.mpg
流域王朝	Win95	\River\riverwld.exe
天地劫：神魔至尊傳	Win95	\Dynasty\demo320.avi
魔戒	Win95	\Ring\avi\demogb.avi

現在訂閱




最是時候

遊戲的超強資訊 COMPUTER SOFT WORLD MAGAZINE MONTH

軟體世界

全球資訊網http //www swm com tw/

沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

806□□

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：

□□□□□

軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單



國內讀者訂閱

- ☐ 新訂戶，一年12期，特價NT$1980元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 續訂戶，一年12期，特價NT$1800元　☐ 掛號費：NT$200元
- ☐ 新訂戶，二年24期，特價NT$3800元　☐ 掛號費：NT$400元
- ☐ 續訂戶，二年24期，特價NT$3350元　☐ 掛號費：NT$400元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$4800元

●美加地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400元
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5100元

●歐洲地區讀者

- ☐ 新訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5700
- ☐ 續訂戶，一年12期航空寄書，特價NT$5400

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計☐一年份☐二年份（海外讀者限訂一年）

我選擇用信用卡付款：☐聯合簽帳卡　☐VISA　☐MASTER Card　☐JBC

信用卡號：

信用卡有效期限：＿＿＿年＿＿＿月

發卡銀行：＿＿＿＿＿＿，訂購金額：＿＿＿＿元整

信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）

授權碼：＿＿＿＿＿＿（此行由本公司填寫）

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）☐新訂戶　☐續訂戶　編號：

聯絡電話：(O)＿＿＿＿＿＿(H)＿＿＿＿＿＿

收書地址：

軟體世界雜誌

☎ 訂戶服務專線：

07-8150988轉263

☎ 24小時訂閱專線：

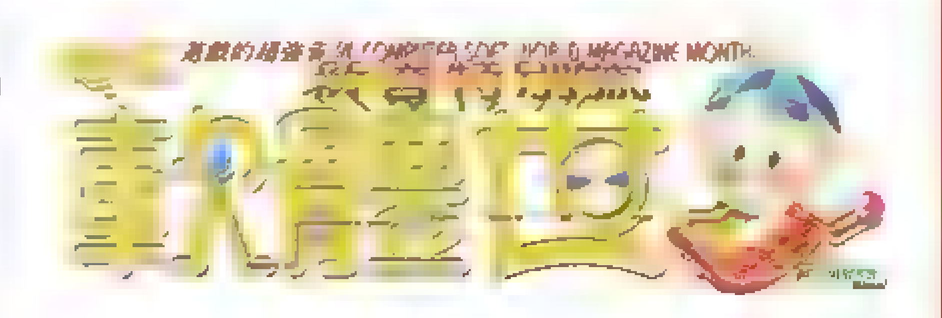
傳真：07-8151992



訂閱須知

①填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

②如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。





郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4	1	9	4	1	8	8	5
	戶名	智冠科技（股）公司							

新台幣

經辦局收款戳

寄款人

□□□-□□

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4	1	9	4	1	8	8	5
	戶名	智冠科技（股）公司							

新台幣

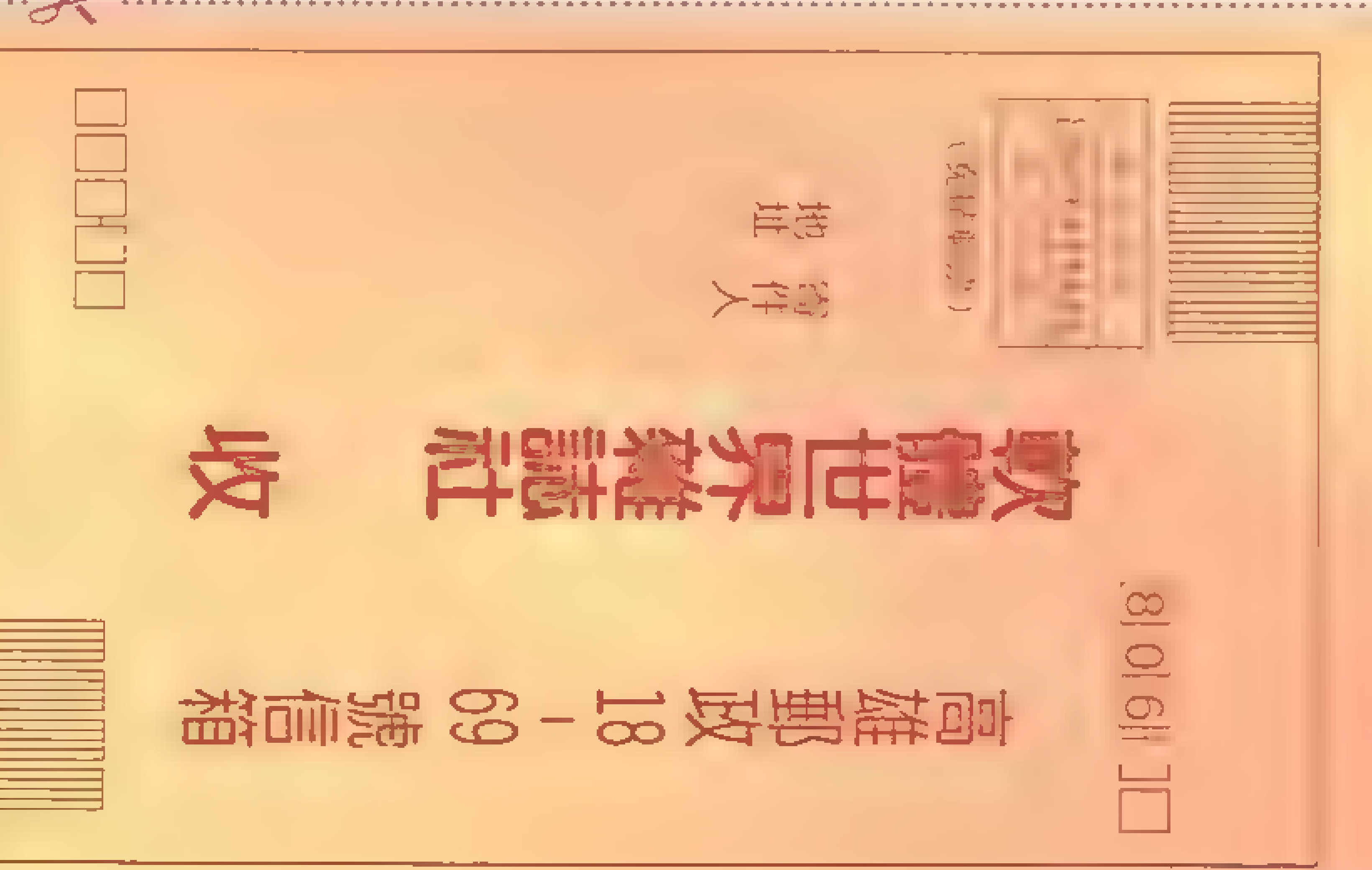
經辦局收款戳

寄款人

□□□-□□

郵政劃撥儲金存款收據

寄款人收執聯





通　訊　欄

雜誌訂閱價目表

原　價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年12期 NT$2388	NT$1980	NT$1800	$200
二年24期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美　洲	NT$5400	NT$5100
歐　洲	NT$5700	NT$5400

訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

- 訂閱人：□新訂戶　□續訂（訂戶編號NO. ______）
- 年齡：______ 學歷：______ 職業：______
- 聯絡電話：
- 寄書地址：
- 訂閱期數：__年__月__期到__年__月__期，共__期
- 訂購其他產品：　過期雜誌　□遊戲軟體

名稱（期數）　數量　金額

★以上資料請詳細填寫
★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫
★如欲郵購過期雜誌，請先洽詢
服務專線：886-7-8150988-263

讀者個人資料

3.職業：□學生□軍□公
4.是否為本雜誌的訂戶：
5.您從何處購買本雜誌（可複選）
6.購買本雜誌的原因
7.每月購買遊戲的費用
□10000（含以上
8.接觸遊戲的時間：□1年以下□1～3年□3～5年□5～
9.最喜歡的遊戲的類型（可複選）：□角色扮演□動作
□戰爭□戰略□智育□解謎□模擬□運動
這是您第幾次購買本雜誌為第 ______ 期

對本雜誌的意見調查

你最喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
最不喜歡本雜誌的那個專欄？
理由：
對雜誌內容的意見：
理由：
是否上過本雜誌的網站（http://www.swm.com.tw）？

您對本雜誌網站的意見？


真龍天子演義

這麼一個沒常識的問題讓劉邦哭笑不得，他說：「真是個腐儒，這是個什麼問題？天下苦於暴秦統治已久，我的使命就是攻打秦國，怎麼會幫秦國的忙？」

酈食其突然大吼道：「要集結眾人的力量，才能以義理攻打無道的秦國，擔當如此重任的領袖，怎麼以如此倨傲的態度對待長者呢？」

劉邦這才如醍醐灌頂般醒了過來，馬上撤退了侍女，穿上正式的衣服，請酈食其上座，並向他致歉。酈生與劉邦談起了許多關於戰情要點，劉邦發現酈生的策劃能力與辯才無礙，就要他在營中幫忙，然後繼續西進。

劉邦利用張良的招降撫民計策，一路招降了秦國許多的諸侯大官，西征軍團的招安政策，讓他們受到秦國各城池守將與軍民的歡迎，連劉邦自己都不相信自己會有如此好運，其實除了劉邦確實有這個命，也是因為秦朝皇室內部起了變化。

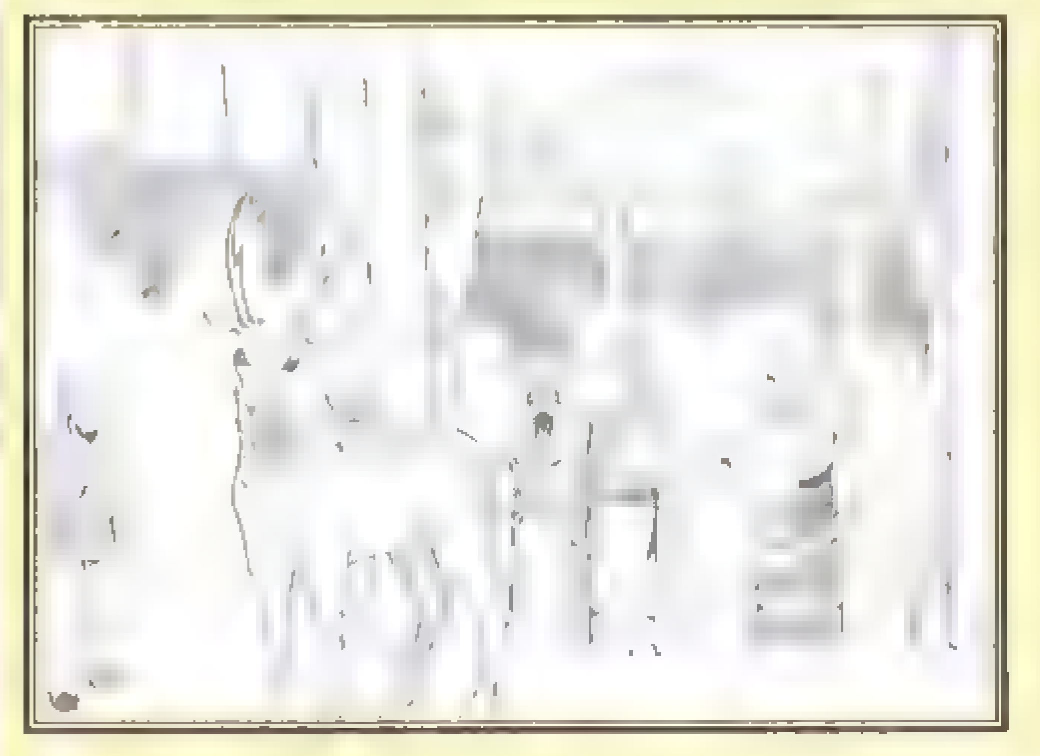
這時候的秦皇室

趙高在掌權後，常常有這樣的疑問：「群臣真的以我為丞相嗎？他們是否仍以宦官來看待我？他們真的會信服我嗎？」

因此他決定試試看大家的反應。

秦二世嬴胡亥很少上朝，這一天趙高特別安排，以有人送胡亥一匹舉世難得的千里馬為由，請他早朝。

馬送上來了，想不到胡亥看到的卻是一頭鹿。趙高說：「陛下，這是要送給您的千里馬。」胡亥以為他在開玩笑，就說：「丞相，你在開什麼玩笑？這明明是一頭鹿嘛！」趙高故意搖頭不答。胡亥就問左右，他們看到的是鹿還是馬？有的人不敢回答，有的人微微頷首附和的說：「是馬。」有些奉時就奉承趙高的人竟說聞是馬，還論起這隻馬的"角"……。這下子連胡亥也困惑了起來，他當然沒有眼花，只是趙高的權勢太可怕了…。有幾位正直的大臣在當時挺身而出指出這真的是一頭鹿，之後卻因為許多不明原因而告老還鄉或獲罪入獄，下場都不怎麼好。這麼一次的試驗，讓趙高剷除了不少異己，朝廷上再也沒有趙高以外的另一種聲音。



章邯的黑衫大軍一直都處於勝利的狀態，在大軍掃蕩期間，或多或少都有聽說過趙高在朝廷中以指鹿為馬一事專權的情況，但章邯認為那是屬於他份外的事，只要他將叛軍掃盡，自然是秦朝的功臣無疑，關官不足為慮。

可是卻發生了鉅鹿大敗的事件。

章邯不相信畏畏不敢揮軍渡河的宋義竟會那麼快就打過來，對項羽印象也不過是個不到三十歲的猛將，並不覺得他是個統帥之材。

可是這鉅鹿失利總是事實。

章邯立時派出司馬欣回朝求援，可是一手掌握朝廷與禁軍的趙高為了戰敗責任要由他這個丞相來扛，就阻止司馬欣會見秦二世，並派人追殺司馬欣。

好不容易逃回章邯軍中的司馬欣，心有餘悸的向章邯報告朝廷情形與分析己身現況。就在這個時候，卻收到了項羽的招降書…

「功高震主，自古良將死因皆然…，如今大將軍您出征已有三年，各地諸侯的反抗勢力越來越大，而且趙高專權，一向報喜不報憂，欺上瞞下，鉅鹿戰敗，其欲將罪責全諉於大將軍，將軍長年在外，對朝廷之事所知不多，趙高此人有功亦誅、無功亦誅，秦王朝之滅亡已是天意，將軍內不能直諫、外又為亡國之將，與其陷於孤立悲慘境地，不如陣前起義，共擊無道暴秦，或許可以南面稱王，這總比帶功冤屈下獄、含恨而死好得多！」

原來，范增早就得知秦皇室內部分崩離析的消息，就建議項羽用陣前起義的名義並舉出以往各將領的實例來招降章邯，項羽在一面談招降時，也一路大破秦軍，章邯終於妥協了。

英雄惜英雄，章邯入項羽軍後，受到項羽的十分尊敬，這讓章邯非常感動。

章邯投降，項羽不再有阻礙，接下來就派司馬欣為先鋒，火速攻向——函谷關！

劉邦的軍隊先一步由武關進入關中盆地，趙高六神無主的以生病為由躲在家中，當然軍情就直接呈上給秦二世，這令二世可嚇得六魂不附了，一急著找趙高，同樣慌張的趙高，卻有了這樣的打算：決定先保住性命再說！

他指示郎中令為內應，假稱有大賊在禁宮，命軍隊進宮抓賊，一千名禁衛部隊進入胡亥內殿，不分青紅皂白的向胡亥坐的皇帝幃帳射箭，胡亥大怒，身邊卻無一人來擋…胡亥向禁衛軍求饒，問能否見趙高一面，答案是不可！能否降為一郡之王？答案是不可，萬戶侯呢？一介平民呢？得到的答案仍是死！胡亥知大勢已去，不願再受侮辱，便自盡了。

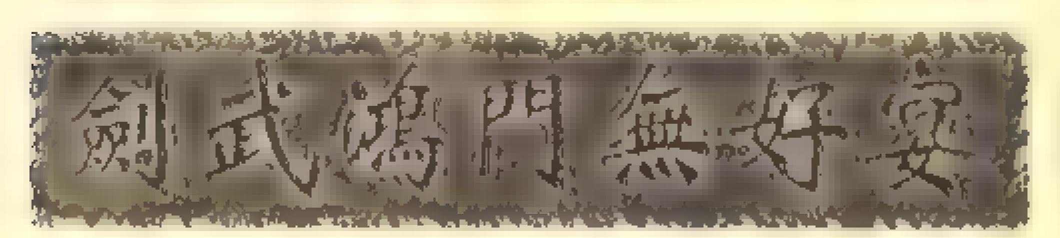
趙高立即上殿，為了害怕紛紛復立的六國諸侯對目前的秦國不利，就自動封子嬰為秦王，想乘

少保持戰國時期秦國的情勢，與各諸侯談判。

但子嬰對趙高卻很不滿，他在即位當天施計親自擊殺了趙高，趙氏三族均告夷滅。

劉邦一邊派出酈食其遊說秦將投降，但一面又趁其內部混亂鬆懈時一舉進攻，秦軍防衛部隊徹底被擊潰。劉邦軍至霸上，此時咸陽已完全沒有防衛能力…

秦王子嬰乘白色車子，以白馬拖乘，穿白色喪衣，綁白繩，並將玉璽密封，並取御用符節，在咸陽城的街道上，跪著請劉邦進入咸陽，表示投降。六百餘年的秦王室正式亡國。



劍武鴻門無好宴

秦二世三年，漢高祖元年，公元前二〇六年。

劉邦想也沒想到子嬰會不戰而降。在處理好投降事宜，最高興的莫過是進城大肆搜刮戰利品。劉邦的西征雜牌軍加上融和各地區的軍團，全力強奪秦宮中、國庫、官員家中與民間的金帛財物，並就地分贓。



蕭何卻是沛縣的文吏，他卻有不同的想法，別人搶金銀，蕭何奪圖籍，因為他知道這些資料的重要性，有關全中國的自然要塞、各地區的人口密度與物產資源的資料，全都是他需要的。蕭何也沒想到，職業性敏感的掌握這些資料，對之後的楚漢相爭帶來多關鍵性的致勝先機，蕭何這一念之間，不僅為劉邦帶來了大漢朝的興立，也對日後漢王朝的政治制度、行政規劃產生莫大的助益！

出身農家並久經征戰的劉邦，對秦宮專給皇帝享受的帷幄、玩物、重寶、狗馬、婦女實在是大開眼界、愛不釋手，他雖然不敢太放肆，卻有已想到宮殿中去大大享受一番，雖然是懷王有先入關中為王的約定在先，但是進入皇宮總讓人難免會起自己份之想，很容易讓其他後來一步而不平的諸侯群起而攻之。

樊噲首先上前勸戒劉邦：「沛公的志向決不在於這些金銀財寶，而是逐鹿天下啊！這些東西都是使秦朝滅亡的東西，沛公您也想如此嗎？」

但劉邦還是猶豫不決…

接著張良出現，說服劉邦：「秦皇無道，所以沛公今日才會在此，所謂忠言逆耳利於行，良藥苦口利於病，樊噲的話雖然不中聽，但這些東西卻真的是秦室覆滅的主因，希望沛公三思。」

面對著這些親密戰友的懇切勸告，劉邦只好帶兵回霸上，靜待其他諸侯的到來，並對其他軍團與老百姓簡單的約法三章，殺人者處死，傷人和搶奪偷竊者也將依情況論處輕重，至於其餘秦律全部廢除。劉邦向老百姓表示願意為民拔苦去疾的決心，並不接受老百姓的勞軍，充分表示愛民與不擾民的態度，秦民皆感其恩德。

這時候項羽這一方，已經大連往西推進，章邯帶著二十萬秦軍投降，被封為雍王，但項羽總覺得帶二十萬降卒如芒刺在背，隨時都要提防不滿的秦卒造反，又要浪費二十萬人的糧食，實在是不小的壓力，所以，他決定一殺！

二十萬大軍可不是小數目，項羽與英布、蒲將軍商量，在新安城一個陡峭的黃土高地坑殺這些隨時可能在陣前倒戈的秦卒。

時候到了，英布命二十萬大軍駐紮在高地上，夜裡，埋伏的楚軍突然發動攻擊，睡夢中，二十萬大軍不知道發生了什麼事，怎麼會自己人打自己人，又因為項羽調走了帶領秦軍的將軍司馬欣，群龍無首的士兵們亂成一團，有不少人自相踐踏而死，驚恐中也有不少人走錯路掉落懸崖而亡，最後的一些秦兵將大勢已去，也只有悲憤的跳谷自殺，二十萬大軍，全軍覆沒。

項羽在接近函谷關之前，就知道劉邦已經先入關中，對劉邦派軍守住函谷關口的舉動更是氣得火大。他派英布前去攻打函谷關，不久項羽就進入了關中，來到了鴻門這個地方，並看到劉邦駐在霸上的大軍。兩軍對峙，一時也不知道如何接觸，這時，劉邦的左司馬曹無傷覺得項羽才是值得有人看好的大將之材，利益權衡之下就派人向項羽密告：「劉邦有心於關中為王，不殺子嬰之因是欲立其為相，並私擁許有秦皇室財寶。」

項羽其實不太確定這種說法，但對劉邦那麼輕易就入關中這件事也非常生氣，就和范增商量決定與劉邦一決雌雄。范增在比較項羽之坑殺降卒與劉邦之約法三章後，也覺得應該貪財、好色的劉邦竟然可以忍得住不貪，實在是有帝王之想，志向不小，所以決定大力慫恿項羽打這一仗。

項伯，在年輕時也是激進的抗秦份子，他早與張良頗有交情，除了皆是抗秦同志，張良還接濟、幫助過他，後來項伯他投身項家軍，知道第二天一早項羽軍團就攻打劉邦的他，擔心起劉邦身邊的恩人張良，所以連夜來到了張良的營帳前。

故人來訪，項伯一開口就是：不好了，快逃！遲了就來不及了。張良一問緣由，原來是項羽就要攻來的大事，就馬上爲項伯引見劉邦，劉邦以胃口（？）義善度誠意對待項伯，並對項伯說：「項將軍對我的誤解太大了，我們的交情不錯，一向是他爲上，我爲副，入關以來，我什麼資料也不敢碰，只是等他來接收，派兵守谷關，是怕有別的軍隊入侵，使我無法向項將軍交代，我日夜等待將軍到來，怎會有反叛之心？」項伯雖不是十分相信，但在恩人張良的勸誘保證下，答應回項羽軍爲劉邦求情，但他表示劉邦一定得親自到項羽面前來表達他自己的誠意，才能免去此場戰爭。劉邦見他貪心，也答應：「好，我一定去。」

項伯對項羽說：「若不是沛公先攻下關中，我們遠來兵疲，也不能這樣順利入關。人家有功，我們卻小氣的攻伐他，怎能得天下英雄之心？」也是項羽輕敵吧，自大、百戰皆捷的他根本不覺得劉邦有什麼好怕的，就忘了亞父范增的話，答應劉邦親自來鴻門辯解，並準備了酒宴。

由於怕項羽起疑心，劉邦決定只帶了猛將樊噲及智將張良。

范增在項羽這一方急的要命，因爲項羽起了輕敵之心不說，也對劉邦這號看似無用其實可怕的人物沒了殺意，雖然項羽答應要見機行事殺劉邦，但是卻沒有實際的行動計劃，范增決定自己來策動一切。

天剛濛濛亮，劉邦帶著不到一百名的騎兵來到了鴻門。劉邦顯得很冷靜，張良則面帶微笑，彬彬有禮，似胸有成竹。樊噲態度嚴肅，單手按劍，頗有蓄勢待發、犧牲一切的架勢。

項羽看見劉邦唯唯諾諾的樣子，氣就消了一大半，他伸手拉住劉邦，並殷勤的顯出主人待客之道。有點不好意思的劉邦先開口了：「小人未曾想過與將軍爭功，將軍遠征奇功，小人欽佩不已，只不過小人好運先攻入秦都咸陽，先爲將軍開道，將軍勿信讒言，千萬別誤會小人有異心！」

項羽仍是不在乎的表情，因爲他根本不將劉邦這種"小人"放在心上，他說：「都是你的左司馬曹無傷從中搬弄是非，否則我也不會那麼生氣。」

兩人將話談開來，誤會已煙消雲散，項羽便請劉邦參加酒宴。

酒宴開始不久，范增即以眼神頻頻暗示項羽殺劉邦，但已卸防的項羽還談笑自若，佯裝沒有看到。范增越看越氣，就藉故走出帳外，要項羽的堂弟，勇猛的項莊，以舞劍助興爲藉口，找機會接近沛公，殺害他！

項莊進營帳後，就向項羽表示爲了要祝賀二人誤會冰釋及一解酒宴上之無趣，要舞一段劍來給大家看。項羽就說好吧。



項莊拔劍起舞，劍花翻飛，要弄得虎嘯生風，但一劍劍總是有意無意的朝著沛公刺去，劉邦雖有警戒，但在項羽面前也不好作聲，只好暗自叫苦。一旁的張良向項伯使著眼色，項伯就站起來表示一個人舞劍沒什麼意思，雙人對戰這才有趣，就陪項莊舞一段吧！

項伯故意以身子保護著劉邦，但時間一久，面對著劍術一流，年紀又輕的項莊也覺得有點力不從心，吃力極了。此時，張良及時出帳喚來了樊噲，樊噲一伸手就入帳來到了項羽的面前，他決定與劉邦共患難！

樊噲帶劍擁盾，衝入帳中，撞倒了不少阻擋的士兵，帳中的大伙看到這個如凜凜天神降世的人個子都嚇了一跳，項莊、項伯也停止了舞劍。樊噲怒視著項羽，項羽手按長劍問道：「這位壯士是？」追在後面的張良忙說：「這是沛公的屬下樊噲。」項羽愛才，說：「好一位男兒！賜他酒！」樊噲接過來，豪氣的一飲而盡。項羽又說：「給他肉！」樊噲同樣是穩重而大口的吃掉肉。項羽又賜酒。樊噲見項羽氣緩，就說：「懷王當日有約，先入關中者爲王，如今沛公先破秦入關，他分毫不取，還軍霸上等將軍來，將軍不賞其功，反聽小人言欲誅殺之，這是仁義者之風範嗎？不過與亡秦作風相同吧！」項羽把話聽進，不作解釋，就請他坐下來。

好不容易，緊張的情勢過去了，雙方又恢復了平靜的情緒。沒多久，劉邦藉口離座上廁所，就出了帳外。張良與樊噲也跟出去，張良勸劉邦快快逃走，劉邦還表示不夠禮貌，張良說：「人爲刀俎，我爲魚肉，難道要在此任人宰割？」劉邦就將要送給項羽與一直對他不友善的范增的禮物交給張良，並留下了先前帶來的騎兵隊，自己帶著樊噲等幾個親信先行開溜了。張良回帳將禮物呈上，項羽有點生悶氣，不過還是接受了，而大失良機，簡直氣炸了的范增則揮劍將劉邦送他的玉斗斬成兩半，他氣的不是失去機會而已，他還擔心項羽這個不懂事的年輕人，此次不殺劉邦，將來就要拱手將江山送給他了。

劉邦逃回霸上，立刻斬殺曹無傷。

藉尿遁逃的劉邦撿回了一條小命，可是前路還有重重險阻正等著他。

爲期四年的項劉楚漢之爭即將展開！



- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw

電腦慢慢如龜爬？包微大運啦！

飛 水

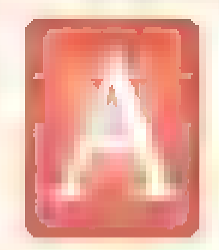


HI！軟世你好，在這有個電腦方面的問題，能請你們幫幫我嗎？

(1)我的電腦最近不知為何，一進入WIN95後，過個三、四分鐘後電腦速度就愈來愈慢，滑鼠移動速度也愈來愈慢，到最後整個停在那裡，然後再過個一兩分鐘又逐漸恢復正常，但進入DOS下卻不會有這個問題，而以前進入WIN 95也不會有這個問題，我殺掉WIN 95後又重新安裝多次都沒有效果。最近更嚴重，一進入WIN 95就完全卡住了，所以請你能否幫我解決此症呢？

(2)SDRAM PC-100和SDRAM有什麼差別？若是主機板未支援外頻100，裝上PC-100的RAM能使用嗎？

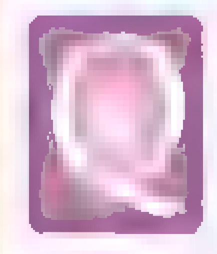
電腦配備：PENTIUM 200MMX、MB RAM



(1)建議您要定期做磁碟重整的工作，讓資料排列很順，電腦的速度相對地也會很順；另外，電腦不要掛些有的沒的，這樣只會徒然地消耗電腦執行的資源。

(2)SDRAM PC-100與一般的SDRAM當然不同。簡單的說，就是速度上不同。100外頻的主機板配SDRAM PC-100或一般的SDRAM，速度是前者快於後者；未支援外頻100的主機板配SDRAM PC-100或一般的SDRAM，速度是一樣的慢。因此若有100外頻的主機板，當然是要用SDRAM PC-100。

五花八門問題多！抽絲剝繭慢慢解



你好！我是從今年才開始是你們軟世的忠實讀者，我有一些問題想要請教編輯部：

(1)我向你們購買的116期上面有汙損和折損，請問為什麼？

(2)我購買了DORAEMON大富翁後，要安裝時，我使用『執行』來安裝，電腦卻說找不到D:\SETUP的元件。為什麼呢？

(3)軟世所附的MEGADISC我也是無法進入，為什麼呢？

(4)軟世所介紹的日本軟體，那裡才可以買得到？

(5)軟世在103期所介紹的『三國志IV＋三國志英傑傳』現在還買得到嗎？如果用劃撥的話，第三波的帳號又是多少？會打折嗎？

小弟我的電腦是586，光碟機是36X，假如能為小弟解答，將感激不盡！謝謝！



(1)這可能是搬運途中有所碰撞所造成。如果情況嚴重的話，請與我們訂戶組連絡，電話為（07）815-0988#263。

(2)基本上該遊戲具有自動安裝的功能，如果不行的話，就必須自行到光碟目錄中直接執行SETUP.EXE來安裝遊戲即可。照你來信的說法，應該是光碟機讀不到資料之故；建議你與發行公司連絡，以取得補救方法，電話為（07）815-0988#260客服部。

(3)MegaDisc要安裝後才能正常執行，在雜誌中有詳細的說明，請參考；如果還是不行的話，請同樣與我們訂戶組連絡。

(4)一般電腦商店應該多少都看得到，不過廠商也不一定會全部引進，因此你得碰碰運氣。

(5)有關該遊戲的購買問題，請與第三波公司連絡。其台北總公司的電話為（02）8780-3636

親愛讀者來信！兩岸玩家交流

主編你好：



這是我第一次給您寫信。我是一位剛加入電腦世界的『超級菜鳥』，有幸買到了兩本『軟體世界』（是九八年五、六月份的，這可是剛來的新書）。我被貴刊精美的畫面及風趣的筆法所吸引，尤其是Q來A去幫我解決了幾個讓我頭疼的問題，使我晉升為『菜鳥級』。現在筆者斗膽提幾個問題及建議，煩請賜教：

(1)請問如何才能把WIN 95中開始菜單的程式集中的程式名稱刪除掉（我請教過很多人，卻沒得到確實可行的方法）

(2)請問何為虛擬光碟？它有什麼用？如何把它刪除掉？

(3)最近玩興大起，便從市場上買了幾個遊戲光碟；不過在執行之後，聲音、圖像都還不錯，只是螢幕上的對話和提示一塌糊塗，簡直就是天書，既不是中文，又不是外文；試了一下光碟中別的遊戲，除了英文版的剩下全是這樣。請問這是怎麼回事？應如何解決？

(4)請問貴刊定價是多少人民幣？

建議：

(1)我買了不少的遊戲書刊，看過的也不在少數，發現所有的遊戲書刊都只是介紹各種新遊戲及遊戲秘技，卻沒見過那本雜誌介紹過應該怎樣進入遊戲；每次我玩新的中文版或英文版遊戲時，經常會遇到麻煩，弄得我寢食難安。不久前我就因為忘了該怎樣進入遊戲，結果竟然莫名奇妙地把遊戲刪除了，讓我難過了好幾天。希望貴雜誌能理解我們這些遊戲菜鳥的心情，幫我們一把，介紹一下該如何進入各種遊戲及遊戲目錄中各鍵的作用吧！另外，貴刊書內的插圖及排版作得精美絕倫，可惜書內錯字頗多，希望能注意。

(2)貴雜誌每期都贈送光碟一張，這給我莫大的吸引力，可是我覺得光碟中內容過多，這並非是個好事，貴刊也說過因收錄軟件數量過多，內容繁雜，勢必無法全面支援或代為排除個別軟件的安裝、相容等各項可能問題。貴刊既然知道問題出在哪裡，就應該把問題解決掉，使每個軟件變得完整；再不行就把一張光碟變成兩張，讓每個程式或遊戲都在各自的文件夾裡，打開文件就可以直接執行程式，想要載入到硬碟上，就把文件夾拷到硬碟上就可以使用了。那是最圓滿的了。

(3)很喜歡『唯GAME論』這個欄目，精美的插圖和編輯的精彩點評，讓人覺得十分過癮。是否能多幾頁？說真心話，我渴望我的文章也能在上面發表。希望『唯GAME論』長期辦下去，讓電腦愛好者有一個了解新遊戲的園地。

我一直把遊戲當成我的好朋友，是它使我真正開始學習電腦的，它是我進入電腦世界的領路人。遊戲在我們通向電腦這個自由王國的道路上發揮著『無名英雄』的作用，這作用雖因人、因地而異，也偶爾會或多或少地產生副作用，但因噎不能廢食，遊戲於電腦功不可沒，對電腦人而言，更是重要無比。希望世人能認識到這一點，不要因為它的副作用，就把它的功勞抹殺掉。不多說了，就寫到這裡吧！

祝明年的『軟體世界』越辦越好

1998年12月29日

由於大陸與我們臺灣之間有一些用詞有諸多不同，為了讓讀者能夠瞭解一位內蒙古的讀者所寫來的信件內容，我們將其以一般常用的語法重新撰寫：



(1)由信上的用詞來看，並不是很能夠瞭解您的問題；如果是程式集的問題，先用該程式的移除安裝移除，然後再進入『設定』中的『工作列及開始功能表』中，選擇『開始功能表程式集』的『移除』去除該選項。如果您的問題不是這個的話，那建議你去購買WIN系列的入門使用書籍來參考，裡面將會有詳細的疑難解答。

(2)你所謂的模擬光碟，應該是指將整片光碟片直接COPY入硬碟中，再以軟體模擬硬碟的方式大讀取資料吧！如果是這種模擬光碟的話，好處是速度快，缺點則是佔硬碟空間過多。一般此類程式會提供移除的功能，請仔細查看使用說明。

(3)這應該是因為大陸所使用的WIN版本與台灣地區所使用的版本不同之故，所以一些在台灣地區製作的遊戲，以大陸WIN版本使用時可能會有文字顯示的差別，若使用台灣地區的WIN版本應該就可以順利解決。

(4)基本上我們的定價為新台幣199元、港幣65元；至於大陸內陸地區的話，應該會依地區而有所不同吧！

至於這位讀者建議中的疑問，也在此一併回答：

(1)基本上各遊戲出版時，遊戲公司都會在產品內附有完整的說明手冊，所以一般雜誌都只會介紹報導、攻略及評論，因爲遊戲產品的各項說明是廠商義不容辭的責任。如果您發現遊戲未附有說明手冊的話，記得向經銷商或廠商反映。

(2)除了廠商所授權的完整版遊戲之外，雜誌是不可能將遊戲整個放到光碟上，因爲這將牽涉到版權的問題，不然遊戲廠商豈不都得關門大吉喝西北風了？

(3)首先感謝您對『唯GAME論』專欄的支持。這裡編輯部要說明一下，由於遊戲有淡旺季之分，因此每個時期的出片數量不定；而身爲評論專欄的『唯GAME論』，自然也得隨著發片數量來調整頁數。

當光碟遇到光碟機！看不對眼怎麼辦？



小弟有一些疑惑，希望各位軟世的大哥大姐給我一些回答：

(1)因我是最近才買您們的書，不知您們是否會公佈快刀亂麻的攻略？

(2)最近新買的電腦內有36倍的光碟機，但把磁片（編按：是光碟片吧？）放入卻讀不出任何東西，是怎麼了？



(1)不會。

(2)有可能是光碟機會挑光碟片，或者是光碟片壓壞了，以致於光碟機讀不到資料，當然前提是你的光碟機有正確地連接到電腦

1. 檢驗光碟機是否會挑光碟片，就多試試其他光碟片，是否讀取也正常；檢驗光碟片是否壓壞，就要到其他電腦的光碟機中讀取，看看是否也有同樣的問題。

音效卡失聲了！請問要如何解決？

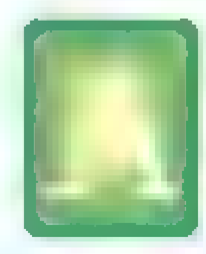
／狂風



我在從視窗進入到MS DOS BOX下時，音效卡驅動程式出現問題，並出現下列訊息：

SNDSCAPE environment variable not found AudioPCI driver Not londing!!

盼能協助解決!!



問題可能是你的音效卡（PCI介面）在安裝驅動軟體時，並未安裝上for DOS的驅動軟體。建議你把音效卡的說明書拿出來看，重新安裝音效卡的驅動軟體；若仍有問題，請向代理商求助。

新人無法容舊人！再試著多多溝通

／Shin



請問我家有兩台電腦，是用直接電纜線連線的。當舊電腦爲客方電腦，新電腦爲主電腦時可以連線；但當舊電腦爲主電腦，新電腦爲客方電腦時卻無法連線，爲什麼呢？

舊電腦配備：Pentium-100、48MB RAM、硬碟1.2GB

新電腦配備：PentiumII-350、64MB RAM、硬碟8.4GB



不論是新型或舊型的電腦，基本上連線用的RS-232的規格並沒有更動過，因此不太可能會有這種問題發生；建議先檢查連接時連接埠是否有接好，然後再試試其他連線傳輸軟體。

Windows 95
Windows 98

SEGA PC

讓拉伴您過新年



ENEMY ZERO
絕命凄殺

W
A
P

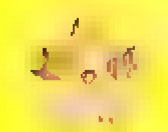
你如何面對看不見的敵人？
用聽的嗎？





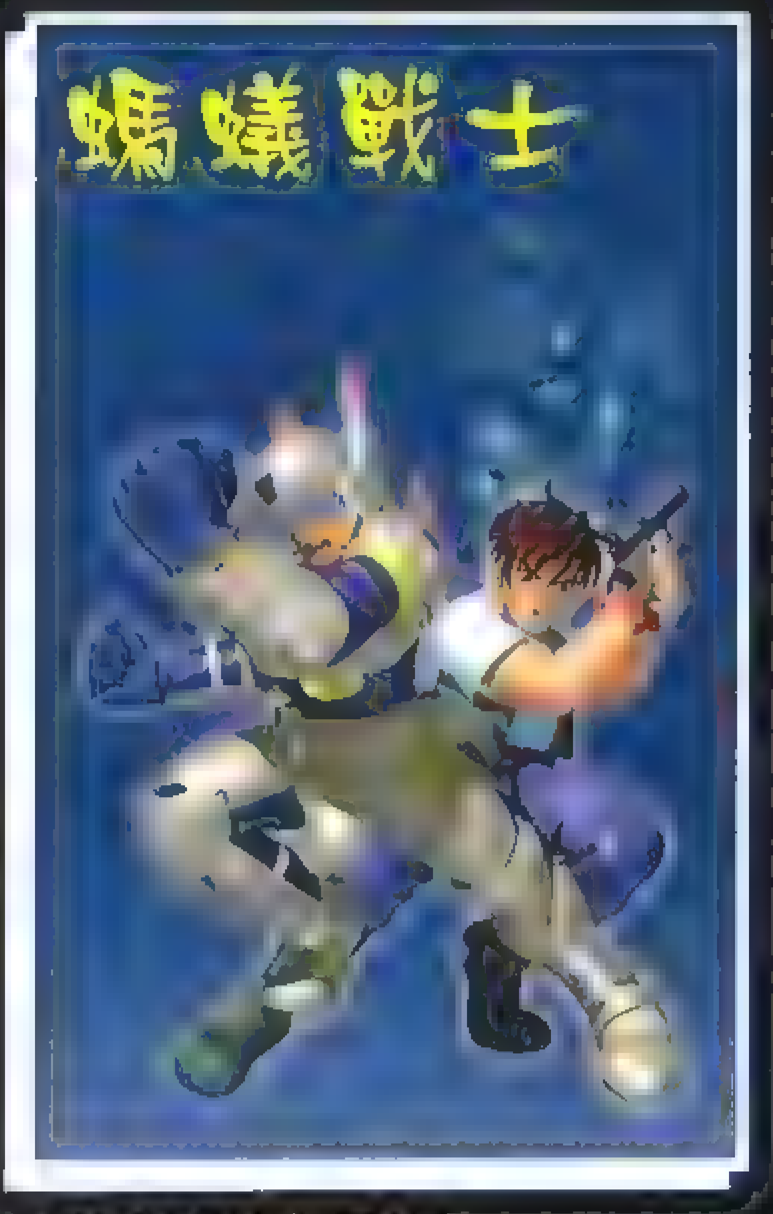


◆AVG動作冒險遊戲
◆全部遊戲過程如同觀賞一部驚險刺激的科幻災難電影
◆本軟體共分上下兩集，您必須先嘗試先鋒特輯之後，再挑戰終極特輯！

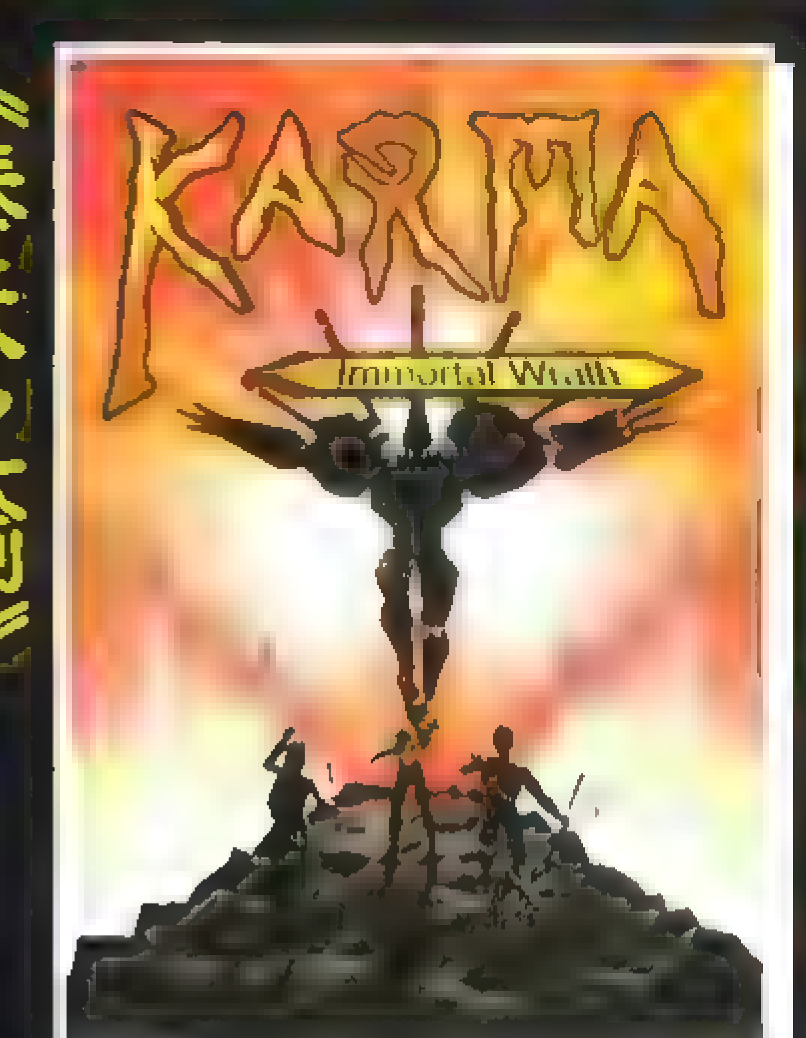


義田文化事業股份有限公司
洽詢專線：(02)2662-5266　傳真　(02)2662-5263
www.worldwise.com.tw

1999春季強片超速特報



◆媲美音速小子的動作冒險遊戲
◆適合一家大小，老少咸宜！



《奉天之諭》
◆ARPG
◆神諭所帶來的原罪靠您來化解
◆戰勝宿命的烙印

光刀

Blaze & Blade
Eternal Quest

◆ARPG
◆永恆追尋生命的眞諦



東方戰紀



◆即時戰略
◆東方龍族與鳳族之神話戰役
◆擊敗魔獸 征服星海

2/25
～
2/28
台北多媒體育樂展
玩家天地攤位
A604, 606
A703, 705

◆養成遊戲
◆美麗妙齡的女學生與您所扮演的帥哥大談戀愛

校園愛情物語



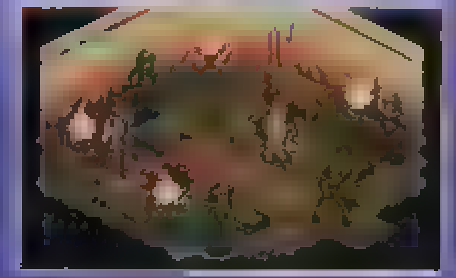


義田文化事業股份有限公司
www.worldwise.com.tw
地址：222 台北縣深坑鄉草地尾59之6號7樓 洽詢專線：(02)2662-5266 傳真：(02)2662-5263


智多星吳用使出百鬼夜哭之 次攻擊絕招
他們即將創造不朽傳奇
主角的超範圍大型攻擊招式，敵人無法擋！
場面最浩大！打得最過癮的戰略大作！！


金庸群俠傳
WIN95/98版
飛雪連天射白鹿
笑書神俠倚碧鴛
金庸內心為國為民的俠義境界
有快宕風流的人，有扣人心弦的
還有盪氣迴腸的武與波閒壯闊的景
武俠至尊，誰與金庸爭鋒？
原價720元 特惠價
NT 599 元






紅樓夢

金彩狼工作室



你們這些番賊屢攻中原，
犯我城池、劫我天子，
若不踏平番邦，
如何報得二帝被擄之仇！
大宋英豪
岳飛傳
遊戲特色：
●架構完整，故事節奏緊湊，岳飛的命運完全掌握在玩家手中。●場面背景包含著分明的季節變化，讓玩家在戰鬥中亦感受到大地的震撼。
●多工式戰鬥考驗，在傳統的操控上，完全把玩家戰略功力發揮到極限。●多種武器、盔甲、兵馬、藥丹的巧妙搭配，盡是影響玩家的勝負關鍵。
●包抄、突破、強攻的戰鬥快感，法術、地形、地物的完全配合，讓你在民族大戰中成為英雄。
南蠻岳飛
你為何進我疆土？
看岳飛要如何才能擺脫秦檜的十二道金牌奸計！？
看眾將要如何才能擊敗金兀朮的金龍絞尾大陣！？


1997年度最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
本遊戲榮獲新遊戲時代雜誌1997年度新時代獎最佳國產角色扮演遊戲暨年度風雲遊戲
您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？
您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，
騙盡世人耳目？淒美的愛情故事、
衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，
這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，
年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！
霹靂幽靈箭
智冠科技股份有限公司



Erste Verwirklichung
Amaranth 3D
強檔預報
RPG
亞瑪蘭斯
MMX技術指令集的
3D動作角色扮演遊戲!
Es war einmal
故事的背景是採中古歐洲風格路線，
畫面上的平面角色及動感的立體戰鬥畫面，
十分的生動，整個世界地圖採高自由度進行，
而且是全3D的喔！
此外更增加了MMX技術的57個指令集，
讓你的畫面更流暢，3D更3D，
實是一款你不得不玩的動作RPG，
而且只要由滑鼠就可以操作喔！
Fremdes,
genannt
der held...
doch, es ist
irgendwo.
故事背景
這一次的故事是由主角帶領者一群伙伴在Langsam的大陸上展開的的夢幻之旅
其間發現到許許多多的疑團，有待各位玩家一一化解。
在那遙遠記憶的痕跡已不存在的時代，
那時愛情並不是人們溝通的方式，戰鬥才是生存的唯一法則。
有一個未知的國度，在那有一朵被「修特拉魯」稱為國花的亞瑪蘭斯枯萎了，
代代相傳的勇者率領著一群為愛而戰的勇士，
一心一意以保衛亞瑪蘭斯的力量為目的在背景為中古歐洲式的未知的世界，
一群為愛和理想的騎士構成了壯大的史詩・・・・
這個充滿奇幻的冒險等著你來挑戰。不一樣的故事背景，
不平凡的冒險目的，蘊藏著不一樣的遊戲。
全程語音 中文版
WINDOWS95/98
FUGA SYSTEM
中文版製作發行:GAME BOX CO.,LTD.
程式設計
企劃
歡樂盒
GAME BOX


CD-ROM for Windows95/98 中文版
Barbara
ADULTS ONLY
A REVOLUTION OF ADULT ENTERTAINMENT
最燃燒的劇情
最誘人的3D CG動畫
最撩人的畫面
無論如何您不能再錯過
永不停止的高潮快感
即將引爆
芭芭拉系列第2彈
芭芭拉
BARBARA
Don't Stop!
從惡魔的手中將美麗動人的芭芭拉救出來呢？
轟動全日本3D動作冒險年度大作！
h.m.p
中文版製作發行:GAME BOX CO., LTD.
歡樂盒有限公司
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒 夢想



四大金剛全帶回家
通通有獎獎上加獎
四大金剛
風調雨順
八十八年一路發
TGL
預定出片 2/11
風
無盡の宿命
守護者之劍外傳
調
楚漢の光輝
吞食天地IV
中國第一位平民皇帝的血淚戰史
預定出片 2/11



奧汀科技
完全演繹三國狂戰風雲之代表作
風
雨
三國群英傳
四大金剛 全帶回家
順
雷峰塔
親情與勇氣、神魔與妖靈的傳奇
2.11
四大金剛 風調雨順
八十八年一路發
活動內容
玩者可由四套遊戲內包裝中，找到貼有雷射軟體娃娃的回函，蒐集四張，寄回就立即送新學友圖書禮券。
寄回的時間不同，得到的禮券金額不同，而且數量有限，依序由先收到的先獲得。
四大金剛一路發活動
採通通有獎，獎上加獎的方式，活動時間為88年2月15日至4月15日，此段時間內，由玩者蒐集遊戲盒中不同的印花四個，寄回主辦公司智冠科技，依收到回函的順序。
前50名送禮券1000元
接下來200名送禮券500元
之後500名送禮券200元
第750名以後所有寄回函者，皆可獲得禮券100元
除了人人有獎，至少有100元禮券，只要將四張回函完整寄回來的人還可以參加新年禮品大抽獎。
活動時間
88年2月15日至4月15日
寄回地址
高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓 國內課收
主辦單位
智冠科技
奧汀科技
日商帝技鈴如公司
抽獎獎品：
50 C.C 機車一台
SEGA DREAMCAST 一台
創巨DVD一台
心動了嗎？
還有很多很多的獎品哦！
軟體世界 智冠科技股份有限公司





第一部由中文電腦遊戲改編之小說

高祖
改編小說：真
劉邦厚黑登基之
史話兼具
托詮釋飄古喻今的楚漢

三星光耀耀GAME林　二月春節三套件全省福氣上市

















買 吞食天地IV 楚漢の光輝 加 真龍天子演義 小說 送 楚漢の光輝 漫畫




世紀末最震撼的項劉大戰
民國八十八年二月全省精彩上市
劉邦
漢高祖
一介平民竟能手創
名震古今的大漢天朝？
弱勢可憐蟲居然
可以反敗為勝變成超級大贏家？
走一趟由小老百姓到
九五之尊的坎坷之旅！
中國第一位平民皇帝的血淚戰史！
歷史是非，
就在你手上蓋棺論定！
楚漢の光輝



項羽
楚霸王
中國第一位平民皇帝的血淚戰史
●畫面採用 640x480 的解析度來表現，並以45度角模式來操控遊戲，容易上手。
●玩者將扮演平民皇帝劉邦，與楚霸王項羽一爭天下，玩家可了解兩位歷史人物之興衰。
●真實呈現楚漢時期戰鬥兵種——包括當時之士兵、弓兵、騎兵、強弩、戰車和投石器。
●各兵種之間互相的打鬥畫面表現方式多達數百種，並有華麗奪目的全畫面法術動畫。
●峰迴路轉的緊湊劇情讓玩家充份體會劉邦的至情、項羽的豪情與虞姬的柔情。
●可重新編輯自己兵種的砍殺動作，取代遊戲原本設定動作，發揮自己的創意於遊戲中。
●大將良相將一一登場，有蕭何、張良、韓信、項梁、英布。
●將領單挑採互動的方式來表現，讓玩家不再只是一位觀眾。
軟體世界 智冠科技股份有限公司
太極工作室
7-ELEVEN

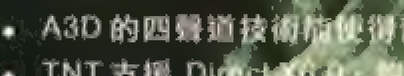
做對

因為我好強的個性，使得
我在做任何事情時只想把他
做對，所以有時候因為我的
堅持....
這些年啟亨一直都在證實做對這兩個字
，面對的對手是比生意人還像生意人，利用
速成的方式將產品快速的上市，從驅動程式（
DRIVER）直接用原廠、公用程式（UTILITY）用買
的、甚至更簡單的是直接轉賣大陸貨！完全沒有顧及消費
者在使用時的便利與習慣，只單純為了個人的私利，現在能擁
有自己技術、幫使用者著想的廠商越來越少，就像速食一樣，快但
沒有營養！
因為啟亨堅持著要給使用者更便利、更好的產品、以及做對的精神，所
以啟亨公司有一半以上的工作人員是專業工程師，您可以從啟亨的幾項
技術得知，如：魔虎克TNT及扁食（Banshee）就是市面上唯一可以超
頻的顯示卡！不論您的主機板好壞，超頻的好處在於可以將系統的速度
提高、也可以穩定匹配性，另外還有啟亨自行研發設計的公用程式，顯
示卡的公用程式可以直接調整 RGB、CKMY 的顏色，聲效卡公用程式
可以直接錄製 MP3、WAVE、MIDI 檔、還可編曲，畫面操作容易使用
，還有很多的附加功能都在產品內，現在市面上擁有自己技術的廠商也
只剩兩三家，啟亨處處為您著想，堅持的做對！

抓起來做對！

如果您希望有 3D 繪圖功能、也能玩玩 3D GAME，建議您使用魔虎克 TNT 搭配嗆紅辣椒 A3D 如果您想玩 3D GAME，建議您使用魔虎克扁食（Banshee）搭配嗆紅辣椒 A3D

嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克扁食（Banshee）
- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- 雙向支援 Direct X6.0 及 Glide，跑 GAME 時畫面更為流暢
- 市面唯一可超頻速度更快的 Banshee



嗆紅辣椒 A3D + 魔虎克 TNT
- A3D 的四聲道技術能使得音效更逼真、更臨場、更立體（3D）
- TNT 支援 Direct X6.0，跑 GAME 時畫面流暢
- TNT 支援 OpenGL，可以應用於 3D 繪圖
- 最高解析度可達 1920X1600 高彩



啟亨魔虎克TNT 加速卡
建議售價:16MB 3999.元(未稅)
啟亨魔虎克扁食(Banshee) 遊戲卡
建議售價:16MB 2999.元(未稅)
啟亨嗆紅辣椒A3D Pro版聲效卡
建議售價:1999.元(未稅)



啟亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段35巷13號
啟亨有限公司　香港分公司
香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102
經銷商諮詢專線: 886-2-23952229・啄木鳥客服專線: 886-2-23212562・BBS: 886-2-23570736・企劃行銷: 啟亨廣告
E-mail: info@triplex.com.tw・http://www.triplex.com.tw・更新 Driver 專址: driver.triplex.com.tw